改訂二版

キネマ旬報ムック

# 映像の原則

ビギナーからプロまでの
コンテ主義

富野由悠季

本書を何度読んでもわからないという方は
やはり映像業界に就くことはお勧めできません——— 富野由悠季

映像作品を考えるための新規原稿も収録! 時代に合わせ進化した改訂二版!!

「鉄腕アトム」「機動戦士ガンダム」などの作品で、半世紀以上にわたって
第一線で活躍してきた監督・富野由悠季による、現場感覚に基づいた映像演出技術書

キネマ旬報ムック

# 映像の原則

ビギナーからプロまでの
コンテ主義

富野由悠季

本書を何度読んでもわからないという方は
やはり映像業界に就くことはお勧めできません——— 富野由悠季

映像作品を考えるための新規原稿も収録！ 時代に合わせ進化した改訂二版!!

「鉄腕アトム」「機動戦士ガンダム」などの作品で、半世紀以上にわたって
第一線で活躍してきた監督・富野由悠季による、現場感覚に基づいた映像演出技術書

## 【電子書籍版をお読みになる前にご確認ください】



キネマ旬報

# 映像の原則

富野由悠季

# まえがき

2002年に本書を上梓してから、今回（2011年）改訂させていただいたのは、この間に、デジタル技術が一般化してしまったという事情が影響しています。

もちろん、先に執筆したときにも、デジタル技術がもつ問題点と、それから発生する映像演出家の資質に言及しているのですが、現場的側面からみれば、警戒していた懸念が顕著になっている側面とその反動現象も散見されるからです。

そのために、あらためて、映像の原則の考え方を思い出して欲しいと考えたのです。

# 改訂二版追記

小生の時代とちがって技術の進化は驚くべきものがあって、昔の原則が通用するとは思えないのですが、物語の着想とストラクチャーそのものにセンス・オブ・ワンダーが秘められているという信念はあります。

※本書は、2011年9月に刊行した『映像の原則　改訂版』に、富野由悠季監督による手直しや追加原稿を加えたものです。また一部の原稿は『改訂版』から差し替えています。

（キネマ旬報社　編集担当）

*contents*

*contents*

*contents*

*contents*

# 総論

## 言葉の定義

映像とは、スクリーンやモニタに映し出されて動いている画面（絵、このテキストでは“画(え)”と表記します）のことです。

映画、テレビ、アニメーション、影絵、ミュージック・クリップ、ＣＭとネット上にアップされているそれら類するものすべてが“映像”で構成されています。

演劇もライブ・ショウも、視覚印象にたよっている部分がありますので、それらの媒体にも応用できる原則を書くことになりますし、それらのジャンルから学ぶべきものもあります。

一枚の写真を映像という場合もありますが、本書では、あくまでも“動きをともなった画”のこととします。

しかし、テレビやネット上に写し出されるものは、映像ではあっても、映像作品とはいえません。たいていは“番組”であって、スタジオで制作された映像（実写→ニュース、バラエティ）も番組を構成しているものではあっても“作品”とはいえません。

それでもテレビ番組は、映像を表現手段にしているために、ビジュアル社会の担い手であり、同時に、どのように優れた映像作品でも、ビジュアル社会の担い手のひとつにしかすぎません。

ゲームについては門外漢なのでそれに言及することできませんが、画像の制作一般については、本テキストに参考になる考え方がふくまれていると思っています。

また、実写（ライブ＝リアル）映画とアニメは、映像媒体として同質ですが、実写とアニメでは“画の質”は違います。それでも、本テキストでは、“映像が同一の機能”をもつために、実写とアニメ（デジタル画像も）は同一のものとしてあつかいます。

その映像作品を構成する“ひとつづき”の画面（連続しているひとつの動きの画面）を、日本では“カット”と呼んでいます。ショット、ピース、ともいいますが、このテキストでは“カット”で統一します。

実写では、ワン・カットごとに撮影をして、その撮影を終了させるときに、映画監督は「カット！」と号令します。また、フィルムを編集で物理的に切ることも

「カットする」といいますが、この動詞的使い方とは違います。

ＣＧ（コンピュータ・グラフックス）の単語は、デジタル、もしくはデジタル技術という表記に統一しました。２Ｄ（two-dimensions ＝平面）と３Ｄ（three-dimensions ＝立体）については、特別にこの語を使用しないかぎりその差異を考慮していません。

映像を記録したものは、かつてはフィルムしかありませんでしたが、テレビの時代にビデオ・テープが一般化して久しく、デジタル以後はフロッピー・ディスクからハードディスク、ＵＳＢメモリからＩＣチップまで様々なものがありますので“素材”と表記しますが、文中“撮影されたもの”という表記を使うことがあるのは世代感覚ですので、ご容赦いただきたいと思います。

## 映像には原則がある

実際に映像を撮影して、それを再生してみると“思ったように撮れていない”それでも、撮影したものを編集して、より見やすくしたつもりが、なぜか“なんとなく変だ”“思っているほど映画っぽくない”と感じるケースが多いと思います。
ぎゃくに、思った以上に“うまくいった”“テレビっぽく見られる”“映画になっている”と思うこともあるでしょう。
なにごとも、偶然にうまくいくことはあるものですし、映像は“撮ったもの”そのものに力があるために“見られる”というケースもありますから、初めての方でも“けっこう見られる”ものが撮影できて、編集してまとめられることもできます。
しかし、映像を編集することを一度でもやったことがある方なら、十数カットの画像を“つながるよう”につなぎあわせたつもりでも、“つながっているように見えない”“つながりはしたがおもしろくない”“むしろ分かりにくくなった”というような経験をされていると思います。
偶然にうまくいくことなどは、二度三度とおこることではありません。
まして、作品化しようとすれば、ますますよく分からない、どのように撮影したらいいのか、どのような順列で並べればいいのか、と考えるようになります。

この作業を感覚でやることはできますし、映像センスのある方なら、なにも考えないでやってしまうこともできますが、一般的には、映像にも原則というものがあって、それを踏まえてプランニングを立て、撮影をし、映像の原則にのっとっ

て編集をすれば、かなり見られるものができあがるのです。すなわち、見たままでわかるはずの**映像にも原則**があるのです。
それを無視して撮影をすれば、そのカットは使えないものになりますし、いくつかのカットをまとめたつもりでも、まとまったものに見えないこともあるのです。

企画の段階でのテーマの選定が悪い、構成が悪い、ストーリーが悪い、作品にしようとする対象がまちがっている、キャスティングやデザイン、衣装やら美術や照明、カメラやロケ場所、演出が問題ということもあります。
また、映像作品を創るための最重要要件は企画にあるのですが、本テキストでは、これらのテーマについては、付随的な事項以外は触れていません。
あくまでも、〈カット＝映像そのものの制作（撮影、作画）にふくまれている問題とその編集〉を中心に説明します。
これを理解すれば、みなさん方が制作しようとする映像作品が、見た目だけでも納得いくものになり、語ろうとする主張が視覚的にも分かりやすくなって、映像作家としての勝者になれることをお約束します。

## 感性で映像は撮れない

どのようなジャンルの作品であれ、それを創作するためには、まず創り手の感性が要求されます。とはいうものの、映像は感性だけでは撮れませんし、作画もできません。
なぜなら、映像というのは“見た目”で分かるように見えますが、じつは、かなり**複合的な要素が重層的につまっている**ために、“なんとなく見た目のとおり”に制作して作品にしたつもりになっても“思ったように他人に伝わらない”ことがおこるのです。
ホーム・ビデオ・レベルのものが、関係者にはおもしろいのは“関係者”だからなのです。が、一人でも関係者以外の人におもしろがらせ、メッセージを伝えようとする作品をつくるためには、まったく違った“仕事の技”が必要になるのです。
感性というのは、映像作品の企画の段階での“ひらめき＝思いつき”と最終的に作品をまとめる段階で“直感”を働かせるものであって、映像制作プロセスの途上では、かなり論理的な作業に終始すべきもので“理詰めの仕事”に終始せざるを得ないのです。
そのための基礎になるものが“映像の原則”なのです。

## コンテを読む

アニメを制作する時には、『絵コンテ』というものを必ず用意しなければなりません。

アニメやデジタル主体の制作であれば、すべてのカットが作画されるものですから、ひとりの演出家やプランナーが、多くのスタッフの分業にゆだねるためにコンテを書きます。

また、実写でも、デジタルによる特殊なカット（作画したものやミニチュアを合成する場合など）を制作するために、必然的にコンテを用意します。

『コンテ』とは、コンティニュティの略語が日本の映画用語になったものですが、アメリカではストーリー・ボードと呼ばれています。

**continuity ＝連続（状態）。（論理的に）密接な関連一続き。（映画、ラジオ、テレビの）撮影［放送］用台本。（番組の間に入れる放送者）つなぎ［語り］の部分。**

【研究社 NEW COLLEGIATE 英和辞典より】

この言葉のとおり、コンテというのは“映像作品をつくるために”どのように撮影するのかという計画を記したものなのですが、コマ・マンガに似ているためにコマ・マンガと勘違いをしている人がほとんどです。

また、デジタル・ワークで使われるコンテの場合、物理的な作業指示表になってしまっているために、映像作品の物語がいかに演出されているかという読み方ができないものになっています。そのために、本来的な役割をしていない場合があります。

アニメのコンテは、基本的には **“演出的に物語を読み取るためのもの”** であったのですが、近年、演出技法（映像処理そのもの）を過大に描きこむことが多くなって、かならずしも**読めるコンテではない**ケースが増えてきました。

ですから、現場的感覚でいえば、作品の全体像を読み取れるコンテと作業指示表としてのコンテの二本立てにする必要があるといえますが、これは理想論です。

実写映画の世界では、コンテの存在を知っていても、現場と役者を見てから“カット割り”を考えるのがプロの演出家だと信じられていますし、コマ・マンガのような絵などは描けないから書くことはしない、頭のなかで“シナリオからコンテを切る”のが職人だとも思われています。とはいえ、なかにはシナリオの余白にコンテを描く演出家もいます。

コンテは、描く、書く、もしくは切る（きる）、また“割る”ともいいますが、

なぜか固定していません。それはコンテ作業を曖昧にしてきた歴史がそうさせたのかもしれません。

コンテ用紙の実物例
（各社、各人によって多少の仕様や形式は違います）

no.　　　　　　　　（株）キネマ旬報社

| カット | 画　　面 | 内　容 | セリフ | 秒 |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

（　）

コンテ用紙の大きさはＢ４からＡ４サイズまで、スタジオやスタッフの好み、作品の長さ、スタイルによって違いますが、原則的にはＩページに４～5コマ（フレーム＝枠）があるものです。

ＣＭのような短いものでは、枠まですべて手描きですませることもあります。

なお、ストーリー・ボードの場合、一枚ずつ描いたカードをならべていくという方法をとります。

コンテを読めれば、完成作品の仕上りの70～80％は想像できると断言できます。
しかし、コンテは、たいていザツな絵と汚い文字で書かれているために、出資者や制作者、企画者が、コンテから作品のクオリティを想像することはできません。そして、試写を観てから、こんな作品は頼んだ覚えがないといったことがおこったりします。
それをカバーするために、予算のある映画制作では零号（０号）というラッシュ（とりあえず撮影された画像をつないだ状態）に、仮の音声をいれたものでチェックして、再度構成なり部分修正をしたりします。
零号というのは、作品の仕上りの第一段階にもなっていないという意味なのですが、実情は最終完成形を意味してしまっていることが多いのです。

## コンテの仕事

**コンテをきる＝映像の構成をすること＝演技を演出すること⇒物語を語ること**

これがコンテの仕事なのですが、このコンテを読むためには、特別な能力が要求されます。
コマ・マンガのような形態に見えますが、マンガを読むようには読めず、見てもマンガのようにおもしろくないのは、最終的な劇展開の表現になっていないからです。
あくまでも、作画をするための作業指令書ですから、これを読むためには、特別に読む能力が要求されます。
**音楽でいえば、コンテは楽譜のようなもの**というのが、精確な理解です。

電気製品や製造製品の設計図とも同じようなもので、楽譜も設計図も、そこに書かれている記号の意味がわからなければ、絶対に完成品を想像することはできません。
コンテに絵がならんでいても、それは映像にするプランとしての絵ですから、秒数という**現実的な時間を想定して、動きを想定した読み取る能力**がもとめられるのです。
さらに、表現されていく物語の変化を想像しながら、**変化していく画像が映像になったときのことも想像しながら**読まなければならないのです。
それができれば、作品として仕上がったときに、物語がどのように映像的に構成されているのか、感情表現がどのような変化で劇的に構成されているかをチェッ

クできるツールなのです。

さらに、コンテを理解するために大事なことがあります。
“映像には視覚印象の力学”ともいうべき“映像のダイナミズムの要素”（楽譜でいえば、これが音符になります）の原理がありますから、これを知っていれば、現実の時間のなかで映像が展開されていったとき、観客がどのような印象をうけて楽しんでくれるかということもわかります。
しかし、コンテはコマ・マンガのように、誰にでも見ることができるために、誰にでも読めるものと誤解されつづけています。
一番困るのは、“視覚印象の原理などあるわけがない”“見えるものは見ればわかる”という錯覚で、コンテを読み取る能力は必要ないと思われていることです。
漫画関係者がコンテを読めないのは、漫画を読むように読んでしまうからで、そのためにおこるミスジャッジは、現在でも修正することはできません。

映像演出の要点は、カットに現れる感情表現が、どのようなアングルとレイアウトと動き（映像的変化）で見えているか（表現されているか）を見抜くことにあります。
そして、コンテはプランであるため、前後のカットの関係から、その映像表現が正しいか正しくないかが判定できて、表現される時間を想定することもできるために、お金のかかる作画と撮影の作業にはいる前に、“作品の完成度を想定できて”“手直しをすることもできる”作業プロセスに位置づけられているのです。

## 映像の癖

マンガでは、読む時間は読者が決めることができますが、映像作品は、観賞する時間は作品自体が決定していて、見直しもできないという条件がつきます。
映像を再生して見ることが日常的になったために、見直しができると思われるようになりましたが、それはあくまでも例外的な考え方です。
この条件を知っていた映画の先人たちは、一度見せただけで物語を理解させるために、映像をどのように制作したら良いかを考えて、いくつかの映像的な原則を確立しました。
そのための理論として、モンタージュ理論やイマジナリィ・ラインの概念といったものが生まれました。
それらは、難しい理屈ではありませんが、映像制作上の考え方の基本です。ぼ

くは、その考え方を忘れずに応用して、ＴＶアニメの実務をこなし、自分に想像がつかない局面にぶつかった場合には、その理屈（技法）を利用して、リミテッド・アニメでも“それらしい物語を描ける”という確信を抱くようになりました。
そうなれば、先人たちが確定してくれた技法の原理的な意味が分かるようにもなりました。

それらの原理をささえているものが、映像を成立させている各種の要素がふくまれた“映像のダイナミズム”にかかわるものだったのです。しかし、ビジュアル社会になるにつれて、この映像の本質的性格を考えなくなった現実というものがあります。
絵が描けることは、コンテを書くうえに有利ではあるのですが、アニメーターやマンガ家出身者の描くコンテは、おおむね“馴れた絵柄の羅列”になってしまう傾向があって、それらのコンテからは映画的（映像的）に使えるものが生まれていません。
そのぎゃくに、きわめて映像的に秀逸であるカットが連続するコンテの場合は、物語を語る映像になっていないことも枚挙に暇がないほどにあります。

それらは、すべて、このテキストで説明していこうとする**映像を成立させていくための“映像のダイナミズムの原則（映像を支えている要素、要因）”を無視**しているからなのです。

映像作品というのは、単に映像をつかえばいいというものではなく、文芸的、演劇的な要素ももちこまなければ“作品”には迫れないのです。
映像作品は、現実の時間経過のなかで観賞してもらわなければなりませんから、観客に時間経過を耐えさせるために、“物語的なものの牽引力”を利用しながらも、その表現のためには、演劇的手法のなかにある**物語の語り口の手法**をも利用させてもらわなければならないからです。
もっといってしまえば、“映像の派手さ”や“格好良さ”だけでは、観客は、五、六分という時間にも耐えてくれないのです。
そして、コマ・マンガの視覚印象の展開（読者が自由にコントロールできる展開時間）とはちがって、映像作品が強制的に語り口の時間（作品が支配している視覚時間）を支配しているものですから、観客に心地好く見せるための“映像の力学＝映像のダイナミズム”は利用しなければならないのです。

映像の原則

# 第1章

# 映像の基本

映像の連続性／空間の同一性／映像は変化を求める
変化の創出（テンポとリズム）／テンポとリズムが生むダイナミズム
映像志望者の問題／映像の欠点／視覚と聴覚

# 第1章　映像の基本

## 映像の連続性

映像は、**画の動きそのものが流れているもの**ですから、それを見ているあいだは、それに構成された時間に縛られています。初期の映画を別にすれば、音も聞こえていますから、それも同時に聞き取っています。

見直しがきかず、スクリーンやモニタで見なければならないという条件もありますから、演劇的な舞台の広さとか枠組み以上に、視覚制限がきびしいものなのです。

映画が発明されてから、映像というものが特別な視覚表現であるということに気づいた先人たちは、この制限をどのように利用して、観客にいかに理解し、楽しんでもらうか、ということを考えました。そして、いくつかの技法（手法）が生み出されたのです。

ですから、“映像の原則”とは、**二次元のフレーム（枠）の画像で、時間に縛られて鑑賞する媒体**を、いかに正確に理解させ、楽しめるように制作するための原則ということになります。

そして、映像を演出するということは、**“映像の連続性と映像の変化が生み出す視覚ダイナミズム（力学）を利用する”**ということになります。

映像作品は、いくつものカットを積み重ねて（つなげて）いきますので、カットとカットのつながりが**“一定の連続性をもつ必要”**があります。

Ａのカットと次につながるＢのカットが、同じ場所、同じ時間、同じ何かを伝えようとする場合は、同じようなテンポ（早さ）とリズム（韻律・律動＝進行の調子）、同じような質感に見えなければなりません。そうしなければ、別のものに見えてしまうからです。

そのために、まず映像制作の基本は、この同じものであるように描く（または、制作する＝撮影する）、つまり、同質性を描くためのカットは**“連続性を発生させる”**ように創らなければなりません。

これが第一の基本です。

ＡとＢの人物は違うのだから、違っているのが当たり前で、同質は求められな

いといった場合もあります。その場合でも、同一の場所にいるという表現が絶対条件である場合は、物理的にも空間的にも、そして、映像のテンポやリズムも同質性や連続性を演出しなければ、同じ場所で同じテーマ、同じ物語を表現しているようには見えないのです。

カットのリズムやそのつながりのリズムが違っても、“リズムが違う＝何かが違う＝同一ではない⇒物語が変わっていく”というサインになってしまうのです。

それはアングルからレイアウトにまで関与します。

なぜ連続性が必要なのかという理由を観念的に述べても分かりにくくなりますので、具体例をあげてみます。

## 空間の同一性

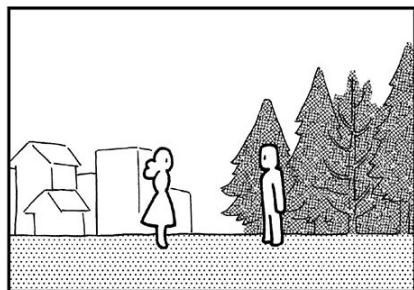
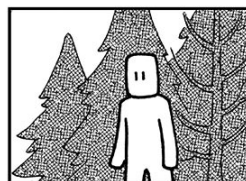
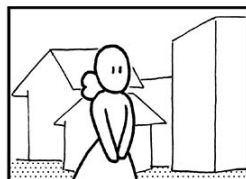
まず、“空間の同質性を描かなければならない”理由をあげましょう。

二人の人物がひとつの場所にいる場合、これを二人同時にひとつのフレーム（カメラの枠の中）に収めたカットなら、なにも考える必要はありません。しかし、一人ずつ別のカットにしてつなぐ場合、映像的同質性をもたせるには、実写の撮影現場でも難しくなります。

同じ場所で撮影しているのだからまちがいがないと考えてしまうのですが、映像的には別の場所で撮影されているように見えるカットを撮影してしまうことがあります。

原因は、撮影現場の環境にあります。技術の問題である以前に、映像的配慮のないことが原因になっています。

たとえば、右に林、左に町がある景色では、Aは林を背景にしたカット、Bは町を背景にしたカットにして撮影してしまうと、そのふたつのカットをつなぐには、よほど巧妙に演出をしないと同一の場所にいるようには見えません。

同じ場所での演出をしているつもりでも、背景が違いすぎると画面上では離れ

二人を捉えているワンカット

Aと林の背景

Bと町の風景

ているように見えたりして、観客に「なにか変だ」と感じさせます。このために画面に映りこむ条件の同一性や連続性をはっきりと意識しなければなりません。
アニメでも設定書に準じすぎて、上記と同じような例がおこることは珍しくありません。
その場合の解決策は、それぞれのカットに“連続性のある要素”をとりこんで“雰囲気をつなげる”意識をもたなければなりません。
“連続性”を映像上に創作し発生させるためには、場所の問題だけでなく、芝居そのもの、色彩、衣装、結髪、小道具、大道具の使い方、天候も太陽の傾きも意識します。
これが第二の基本です。

## 映像は変化を求める

“変化”といっても、実際に動いているものを撮影すれば、自動的に動きを捕らえているわけですから、わざわざ変化を演出することはないと思うかもしれません。しかし、動きそのものの変化は、被写体の動きでしかなく“劇的な変化”ではありません。フィクションに必要なのは、**“映像の劇的変化”**であって、自然の動き、日常の動きを写したものではないのです。

最近のＣＭは、映像の“変化”を描くことに偏りすぎて、緩急のリズムが極端すぎたり、カットの数の多いものが増えていますが、ＣＭを連続して見せられて分かることは、変化しすぎる映像は、記憶として残る印象が散漫になって、よほど好きな映像でなければ、覚えられないことです。
つまり、ＣＭ的な変化や動きは、劇的なものではないのです。
ＣＭも優れて映像作品なのですが、本テキストで対象にする作品は、もう少し長い映像表現をするものを対象としていますから、ＣＭに表れている技法の全てが良いというつもりはありません。

映像作品が素晴らしいのは、一瞬にして劇的変化を見せられることです。
これが視覚のダイナミズム（静と動の刺激＝緩急）なのです。
ニュース番組でアナウンサーのカットから、報道レポートの画面に切り替わるという場合でも、映像的変化の質は同じなのですが、ここでいう変化とは“映像作品を成立させ、物語をドラマチックに描くための変化”のことですので、ニュース番組のアナウンサーからレポートの映像に強引に変わるようなものは対象にし

ません。
　あくまでも**劇的な意味の変化**を示すものについての説明に集中します。

　すなわち、劇的変化の強弱にそって、映像のダイナミズムの強度をもちいて表現しようとしても、変わったカットを並べすぎると、長時間ＣＭを見せられているのと同じ結果になって、“物語にそったほどよい変化”を創作することにはなりません。
　このバランスをとることが“映像を演出する”ことになります。
　そのためには、物語の内容と映像のダイナミズムの強弱のバランスが良いのか悪いのか、と判断できる感覚が必要になってきます。
　映像が特異すぎると物語が見えなくなり、最悪の場合、ストーリーを忘れてしまいますから、視覚感覚だけを刺激する作品にしたいと考えるスタッフは、よくよく気をつけなければなりません。
　映像作品をメジャーにするためにはまず**“物語がある”**ということを忘れてはならないのです。

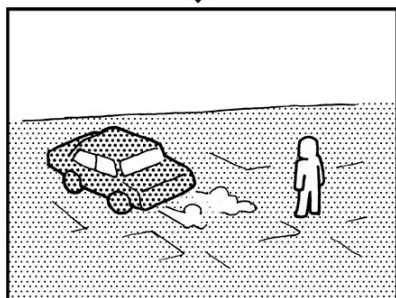
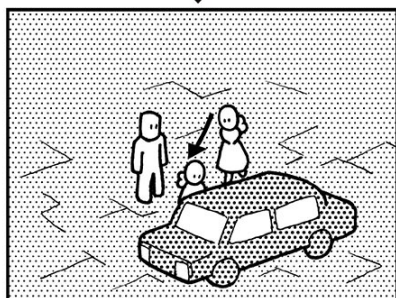
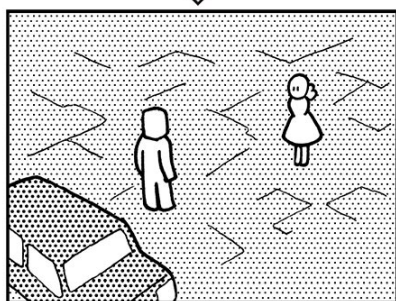
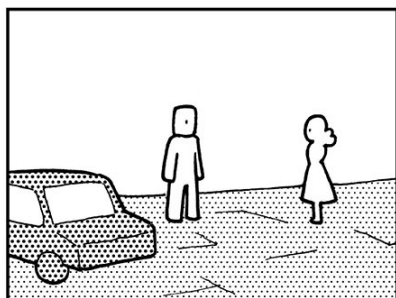
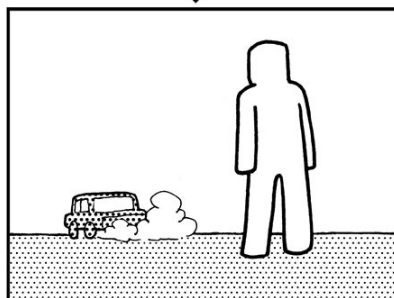
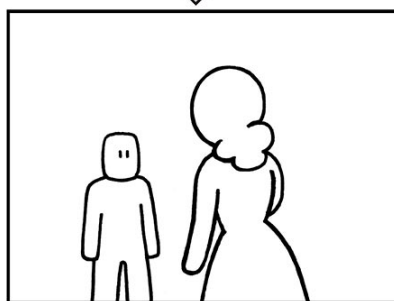
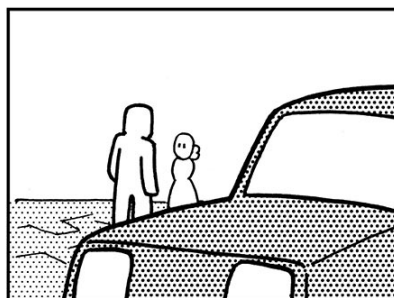
## 変化の創出（テンポとリズム）

　前項とは逆のことを、まず書きます。
　一定の連続性が保たれているだけの作品は、冗漫でつまらないものになります。
“劇的”というのは、本来“変化”が生むおもしろさなのですから、**驚きをともなう劇的変化**を描くべきなのです。
「飽きないような画面をつくれ」という意味で、手塚治虫先生からも「センスオブワンダーのある話と画面。ルーティン（決まりきった）でない画をつくれ」と教えられました。

　観客は物語を観ますから、ドラマを描いていく過程は、観客の心情に触れるような構成にします。その部分を映像の乱舞で描くこともできますが、**映像の騒音**になってはいけません。
　まずは、**物語の語るべき流れ**を創出することに重点をおいて、観客の心情にそうようなテンポ（早さ）を創出しなければならないことが第一の要点になります。
　これに映像の**リズム（韻律）という味付け**をくわえることができれば、万全なのです。
　このリズムの集大成が、つぎの新たなテンポを創出します。

テンポもリズムも音楽的な意味が強いのですが、視覚的変化でもこれは知覚されますから、“視覚変化のダイナミズム（強弱または緩急）”をカットの構成で発生させなければなりません。
それが観客に飽きさせずに、作品の最後まで観させる要素になるのです。
カットそのものにリズムの要素がふくまれ、カットの積み重ねによって生じるリズムもあります。
次の頁に、ふたつの縦の流れで示したカットのつながりを見てください。

Ａの流れとＢの流れの違いを、分かっていただけたでしょうか？
見ただけでも、Ａのものは単調に感じたと思いますし、Ｂのほうは、テンポもリズム感もあると感じられたはずです。これが、変化のあるカットと、そうではないカットの積み重ねによる違いなのですが、どちらが良いということはありません。
もちろん、カットを連続して撮影していくことによって、Ａのほうにも、映画的なダイナミズムを発生させる余地はあります。
しかし、その場合は、カメラワークに膨大な労力がかかるでしょうし、また、短い時間で表現できるのか、というような問題も考慮しなければなりません。
そうなれば、ワンカットで撮るべきところを、いくつものカットに分けた“カットの制作”が必要になってきます。この違いは、本能的に分かるようになってください。

カットの中のリズム。カットのつながりのリズム。
それらのリズム感を集大成して、総体として大きなダイナミズムを生じさせたものが作品になっていきます。
視覚にもリズム感があると分からない方は、映像作品の音を消して見てみてください。出来の良い作品は、音がなくてもなんとなくおもしろそうに感じられるものです。
つまり、物語にあった“連続する映像のなかに現れる視覚的変化の連続性”が、観客におもしろさを感じさせ、それがまた物語のおもしろさを導くことになるのです。

Aの流れ
Bの流れ

## テンポとリズムが生むダイナミズム

映像の連続性と変化を組み合わせた表現が、映像的ダイナミズムを生み出すのですが、それは見て感じられる印象ですから、視覚印象のダイナミズムということになります。

見て楽しむことができるのは、われわれ人間の感性（知、情によって構成されたもの）が生んだ固有の能力です。

このダイナミズムは、映像の構成によって緩急、長短、強弱の印象によって発生させることができるわけですから、映像のテンポ（早さ）とリズムを感じさせられなければ、観客を楽しませることができません。

観客にある時間を共有してもらうためには、その**物語の語り口にあったテンポとリズム**がなければならず、それは音楽とまったく同じなのです。

クラシック音楽とポップスは、それぞれ固有のテンポとリズムがあります。

それと同じで、物語のテーマと語り口にあった映像のダイナミズム（動的、活動的）をもちいた展開によって作品が構成された（演出された）ときには、その作品は、固有のテンポなり、リズムを持つことができるのです。

そして、作品全体の起承転結をつつむことができる映像の流れになっていれば、独自の作品世界を提示することができるようになります。

そのような観点から、静止した画像（カット）は“３秒間は見せられる”ということを先人たちは発見しました。

もちろん、カットの描写しているものが複雑だったり、形が見えにくいなどという質の違いによって秒数はちがってきます。が、一般的な概念として、３秒以上長いとテンポは遅くなり、短ければ性急さを感じさせることになります。

映像に馴れてしまった現代人には、３秒が長過ぎるという感覚も育っていますから、多少、考慮すべきでしょう。

## 映像志望者の問題

映像のダイナミズムを意識する必要を感じなくなっているのが、昨今の映像志望者です。これは不思議に思えるかもしれませんが、当然のことでもあります。

新しい道具が開発された直後なら、その道具は一部の人びとのものでしかありませんから、使い勝手は悪いものでしょう。一般の人びとがそれを使おうとすれば、

道具の癖や問題点を終始考えながら、なんとか使いこなせるようにしていったものです。紡績機械、列車、車、飛行機、コンピュータとなんでもそのような歴史を積み重ねてきました。

映像も同じで、動く写真の技術の開発と同時に、動く写真の意味を考えていた時代があったのです。

しかし、動く写真（映像）のうえに、デジタル技術で加工できるようになれば、映像の本質を考えることを忘れた人たちが参加するようになります。絵が好きだからとか、キーボードを打つ以上のことをしたくないという気分から、アニメやデジタルの仕事の世界にはいってきたりもします。

そうなれば、とりあえずの業務に対応できる技術を習得するだけで仕事ができますから、映像の原理的な問題などは、歴史的遺物となってしまいます。

実写映画を志す若者は、撮影すればすむ仕事のように見えるために、映画的な素材、自分の感性を表現したいというテーマだけを考えて参入してきます。

実写の場合、被写体が芝居をしてくれるために、その芝居を撮ったカットをつないでいけば映画らしく見えたりしますし、カメラワークもアニメ以上に自由であるために、映像のダイナミズムの問題に対するセンスが必要、と考えることはまずありません。

映画だと自由に表現できる、という発想もあるようなのですが、気持ちだけでは、“映画的なるもの”を手に入れることはできません。それでも、実写の場合、それなりの作品になってしまったりするので、この誤解が解けることはありません。

偶然のなせる業を、実力と勘違いしてはならないのです。

予算とスケジュールの制限が厳しいＴＶアニメでは、自由に動かせないために、動きの不足を**“いかに映像的な機能を利用して映画らしくするか”**というテーマを追及してきましたから、実写以上に映像的であったり、普遍的な物語をテーマにしたりしました。

しかし、アニメもコマ・マンガの影響をうけすぎたスタッフが参加するようになって、絵的なものが映像であるという誤解が支配している部分があります。

そのために、アニメ作品をレイアウト絵の羅列にしてしまっているという現実もあるのです。

実写の世界でもデジタル技術をつかうことが当たり前になってしまったために、妙にリアルだったり、凝ったレイアウトを駆使したり、無意味なモブシーン（群

集シーン）が延々とつづいたり、360 度のカメラワークを駆使したりして、それが映像的だと誤解しているようです。
しかし、それらはすべて本末転倒な考え方、感じ方なのです。

## 映像の欠点

映像（動画）は、みなさん方が赤ちゃんの頃から知っているものですが、なんとなく知っていることと“認識されていること”“認識されるようにすること”というのは、本質的にちがうことです。
映像の本質を正しく認識するために知っておかなければならない最大の要件は、**映像作品は観客を時間的に拘束する絶対的欠点をもっている**ということです。
この欠点は、**動きがともなう**ために生じます。
絵画でも小説でも、時間の長短は観賞する側の自由にゆだねられていますが、演劇や舞踏、歌唱といった表現するための動きがあるものは、“動く時間”に拘束されています。その意味では、映像だけが特別ではないのですが、映画が発明されるまでの動きをともなった表現媒体は、絶対的に**ライブ（生（なま））**でした。
生の出演者と生の観客が同居する空間では、演技者、演奏者、歌手、踊り手たちは、観客といっしょに呼吸をしていましたので、観客の反応を感じとって、演じ方や歌唱を変えることもできました。
それにたいして、映像作品は一方的に観客を時間的に拘束して、しかも、映像はその展開が演劇や舞踏以上に瞬間的に変化ができるために、観客は息をつめるようにして画面を見守らなければならないのです。それで作品がつまらないもので、最後まで観なければならなかったら、観客にとっては地獄になります。
ですから、映像作品を制作するスタッフは、不特定多数の観客を縛ってしまう時間を“楽しく”“有意義に”に享受させる義務がある、という覚悟をもたなければなりません。
この映像がもつ“時間的拘束”という本質的な欠点をのりこえて、観客を楽しませるためには、映像の技法にも原則的な考え方が必要だと映画の先人たちは考えたのです。
それを厳守し、もうひとつ“物語の要素”を伝えるのが映像作品なのです。
しかし、物語性については本テキストのテーマではありませんが、とても大切な要素ですから次の章で少しだけ説明しておきます。

## 視覚と聴覚

映像を主体に考えますと“音”は従属的に感じられますが、台詞と音楽、効果音、ナレーション、歌詞、それら音響（音声）は映像と同じに重要な要素です。

現場的な感覚でいいますと、映像だけで見ているとメチャメチャでも、音声が入るとつながった印象になるという感覚があります。

映像作品を創るうえでは、視覚媒体の要素が先行して決定されるケースが多いので、視覚媒体と規定してしまうのですが、作品によっては、音声を先行して映像をプランニングすることもあります。

しかし、そのような場合でも、視覚のダイナミズムという要素を考慮した演出をしなければなりませんので、映像主体の作品創りの作業になります。

音がこうだからこれしかできない、というのでは、映像作家としては敗北宣言になりますから、**独自性のある映像を採用したかどうか**をチェックする心構えをもつだけでも、作品の質は向上します。

視覚と聴覚が意識と生理にあたえる刺激の主従の問題、認識と感情の感応は、視覚と聴覚のどちらが優先するのか、ぼくには想像がつかないのですが、両者のバランスの良いものが良い作品だとはいえます。

新奇のアイデアが良く見える場合でも、アイデアだけが突出していることはなく、音と画、そして、演出全般のバランスが良いからこそ、アイデアが良く見えてきます。ですから、そのひとつだけをとりだして真似をするとコピー以下の作品になってしまいます。

映像の原則

# 第2章

# 物語が時間を乗り越える

時間を乗り越えるもの／物語るには時間がいる／物語とは
小さい動機（モチーフ）の積み重ねがストーリー／おもしろさとは
シナリオの書き方／シナリオの形式／ネット配信の時代

# 第2章　物語が時間を乗り越える

## 時間を乗り越えるもの

　立ち話や携帯電話でのお喋りは時間を忘れさせます。噂話もそうでしょう。
　そのような会話が嫌いだという人は特別なので､ここでは考えないことにします。
　この立ち話、噂話が物語の根本です。
　あまりにも単純すぎて疑問に思う方もいるでしょうが、このレベルの“お話”は思考を刺激するものでなく、“続けていられる”おもしろさがあります。時間を気にすることのない“お話”こそが、**時間を乗り越えられる要素**といえるのです。

“物語というもの”を考える場合､最低限立ち話ていどのおもしろさがあればいい、ということになるのですが、問題なのは、商品として不特定多数の観客におもしろがられる話、“作品として語られるべき物語とは何か”ということになります。
　そうなりますと、立ち話とはちょっと違った要素が要求されます。
　ですから、現場では、流行にのったものにしようという提案が出たりします。それでもいいでしょう。流行にのったものは、みんなが好きな普遍的な真理がふくまれていたりしますから。

“物語”と書きましたが、ストーリー、お話、筋書き、ドラマといった言葉で語られているものです。
“物語には永遠の真理がふくまれている”というような面倒な講釈は、別のテキストで勉強してください。

　さて、前述の理由から、観客の時間を拘束しても、観客に怒られないようにするためにこそ物語が必要である、と考えてみてはどうでしょうか。話していると時間が経っていく、時間を忘れさせる、この機能を利用しないのはとても損なことです。
　どんな素晴らしい発見や発明、どんなに素晴らしい物事の真理を聞かされても、観客にそのテーマについての関心がなければ、いくら真理を語られても眠気をもよおすだけです。
　ぎゃくに、観客が関心を持っている人物が想像もしないようなことをやってくれたり、想像通りのことをやってくれる話というのは、喋っていても聞いていて

もおもしろいものです。そうして、時間が経過していきます。
この原理を映像作品で忠実にやれば、ヒットすることになるのですが、これはとんでもなく難しい仕事なのです。

発表されたときは観客動員が凄かったりしても、ちょっと時間が経つと忘れられてしまう作品は珍しくありません。この場合は“役者が良かった”とか“時代性に合っている”“ヒットしているものに乗ったもの”“格好良かった×××”といわれ評論されても、物語そのものについて触れられることはまずありません。
たしょう上等な評論としては、役者の芝居が良かった、とか、監督術や脚本の狙い目が時代にあっていた、説得力がある、といったことが専門誌で評価されたりしますが、そこまでのことで、動員につながることはなかったりします。
まして、作品として良かった、といわれることはないものです。
むろん、後年になって評価される作品というものもありますが、それは、優れた作家性が見直されることであって、単純に“おもしろかったね”という評価とはちがいます。

映像作品で、わたしたち観客がなにを覚えているかといえば、それぞれに関心のある事項が“羅列”されていることでしょう。が、その“羅列されたものを楽しめ”“共感し”、さらに、それに“癒されるか諭される”か“感動する要素”があれば、絶対的に記憶として刷り込まれます。
その“刷り込む”ための装置が物語なのです。
ですから、“物語”が大切なのです。

## 物語るには時間がいる

物語を語ることは“過程を語る”ことです。過程にはどうしても時間が必要になり、語るべきものには、時間とともに発展性があるから、おもしろさを創出できると断言できます。
観客はこの**〈発展性＝おもしろさ〉**を要求します。“変化”と理解してもいいでしょう。そのため、昔から成長物語が好まれているというのは、短絡的かも知れませんが、まちがいではないのです。

具体的な物語がなくてもいい、映像で心象風景を描いたものや心理描写を尊重したものがいい、哲学的な真理を語らないでどうする、時代を痛撃するものでな

ければならない、革命を！……と若いときには考えてしまうものです。
挑戦はおおいに結構なのですが、そのような作品で名作といわれているものは少ないという事実だけは、忘れないでください。
短編でも、**具体的な物語で寓意（ある意味性）を感じられるもの**がなければなりません。しかし、これが長編より難しい仕事になるのは、一口で物語ることができて、記憶にのこる物語の構築というものは、よほど強力なものでなければならないからです。
しかし、“強力なテーマを一口に語る”ということは、矛盾をふくんでいる命題ですから、よほど端的なメッセージと物語の切り口を発見しなければなりません。
ですから、ひとつの完成した語り口を獲得するのは、短い作品であればあるほど難しいものになります。
そのうえで、
**物語る過程（プロセス）＝語り口を発揮したもの（スタイルの発見）**
これがなければ観客は見てくれませんから、“物語るものがあり、語り口を発見できなければ、映像作品を創ってはならない”といえるのです。

時間にみあった物語を創作する覚悟が必要とはいえ、“10分の作品に10分の決まった量の物語”という法則はありません。
戯作者（作家、シナリオ・ライター）や演出家の個性や実力によって、10分間にいれることができる物語の量は違ってきますし、ぎゃくに物語を先行させて、時間の量を決定することもできます。

一枚の絵画は、そこに描かれたものだけで作者の心や人格、思想を一息に反映しています。
つまり、抽象であれ具象であれ、なんらかの物語が含有されていると考えられますので、名作といわれている絵画は、5秒見ただけでその価値がよみとれて、そのうえで30分鑑賞していても飽きないものなのです。
作品からなんらかの意味をよみとるためには、鑑識眼にゆだねられるという、もうひとつの側面も一考の余地がありますが、ここでは表現者側の立場に絞りますので、とりあげないことにします。

さて、映像媒体では、どのような種類のものであれ、絵画とは違って鑑賞する時間を強制するものですから、“物語”によって時間を克服する必要性が強くなります。

**そして、物語るというストーリーテリング（語り口）そのものに、時間とともに発展するおもしろさ**がなければなりません。
ディテール（細部）がおもしろいということはよくいわれますが、それは本来の作品的評価の対象にはならないものと知るべきです。

たとえば発展性のないワンカットの画面を10分間流しっ放しにするのは、ただの観察行為でしかなく、銀行やコンビニの監視カメラの映像とおなじ機能しか示していないことになります。
すなわち、絵画や写真、彫刻などには、集中した表現がなされ、映像では、積み重ねが必要な、より具体的な物語の過程を表現できるのですから、その機能を理解して利用しなければならない、と説明することもできます。
このような例からも“映像にも語り口がある”と想像してください。

## 物語とは

映像作品においては、戦闘シーン、ダンス・シーン、歌を唄うシーン、ベッド・シーンなどは、すべてが“同質”の映像だと考えてください。
こういったカットが延々とつづくのがいい、というのはよほどの好き者で、一般的ではありません。映像の意味性が同質で、発展性がないからです。
しかし、動きが派手なアクションやエロスであれば、映像的に見せ場になると感じて、観客サービスとして取り入れてしまうのが映像関係のスタッフなのです。
どのような技術をつかって変化をつけて見せつけても、よほどのことがなければ、**物語の発展性**を語ることにはなりません。
にもかかわらず、このようなシーンは、映像を創る側にしてみればコルところで、ガンバルところとなりますから、このまちがいを犯すのです。

ぎゃくに、芸術的なものを意識しすぎることも危険で、心理的心象風景を描こうとするのも、恐ろしい罠に陥ることになります。描写が内向して、映像的にならない傾向があるからです。
心のなかの思い、内向した気持ちというのは、流動的であるよりは静止的な傾向があるため、観念的な演出になり、**固定したもの**になってしまうからです。
妄想、情念、願い、というものは、一点に定位しているものです。
ですから“思い”の前か後ろの“発した思いの原因を描くこと”“その思いから発した次の行動や現象とはなにか”という前後のプロセスを描くことを考えて、

映像をヴィヴィッド（生き生きと）にさせていく努力をします。
　これが、“**発展性を描く**ようにする”ということになります。

　変化というのは、ただ単に変化するのではなく、**“動機がふくまれた変化である”**と考えてください。
　端的な例でいえば、戦時中のプロパガンダ（宣伝）映画などは、ひとつのメッセージ（イズム＝主義）を伝えるものですから、発展性に乏しく、自由な映像表現という高みに至ることが少ないのです。これは反面教師にして良いものです。
　メジャーな映画は、何百万、何千万というふつうの人々を観客として狙っていますから、世界に数万人しかいないような観客を対象にすることはありません。

## 小さい動機（モチーフ）の積み重ねがストーリー

　さて、以上をふまえて映像作品における“物語”を規定しましょう。
　**物語＝情の発展性**（“堕落する”でも“する”という発展性がある）です。

　そして、極論すれば、1モチーフでもつ映像は15秒が上限ということです。ぼく自身が経験したもっと極端な例は、7秒で1エピソードでした。
　1分の映像なら、最低4モチーフは必要だと覚悟してください。

　つまり、ベッド・シーンの後に、赤ちゃんが生まれればいいのです、という言い方もあります。バトルシーンのすぐ後に、ヒーローは勝ったのだが家族はいなくなった、というような発展的描写が必要なのです。ラブシーンの後は、ひとり残ったヒロインが、その相手に対して復讐の刃をみがく、というシーンがなければならないというようなことです。
　そのうえで、物語が寓意（普遍的な意味）を持ち、プロットが観客を感動させればいう事なしということになります。

　こう述べると単純そうですが、実践が難しいのは、映像制作の条件（環境）が共同作業を基本としていて複雑だからです。
　原稿用紙にひとりの作家がペンで書くように、単一の意志を貫徹して完成させられないために、各種の要因がはたらいて、物語を正確に描けないのが映像制作の仕事なのです。これを突破するやり方は、ひとつしかありません。
“映像と共存できる物語か？”とつねに制作の現場で考え自問し、共存させるた

めの手法は多岐にわたってある、と賭けつづけるしかないのです。
普遍的解決策があると考えて書かれたようなシナリオのテキストはまちがいですし、その種のものを読んでも、成功する物語の書き方の秘訣は書いてはありません。

## おもしろさとは

人それぞれに感じ方が違うので、おもしろさは世の中にひとつではありません。
それでも、誰でもおもしろく感じてくれるものを生み出していきたいというのが、作品を創ろうとする作家たちの動機であるべきです。
お金儲けをしたいという動機は、不純ではありません。
理念で創りたいという心意気は認めますが、理念にしばられた者は、結局、楽しいものを創ることができないのではないか、と感じるようになりました。
理想主義的感覚は、高貴であっても孤高のものになりすぎ、独善に感じることがあります。
そのために、作品自体が卑屈になってしまう傾向を嗅ぎとることもあるからです。そのような卑屈さがない潔癖な作品には敬意をはらいますが、制作が苛酷すぎるものにもなります。
もちろん、自分の思いを伝えたいという衝動から作品創りをするのは良いことですが、もともとかなりの制作資金を必要として、次の制作を可能にするお金儲けをしなければならないのが映像作品の成り立ちに欠かせないものだ、ということは意識すべきです。

同時に、視覚に訴え、音声をつかうという複雑で高度な技術を要する媒体でもありますので、みんなで見て楽しいものを創りたいと考えるほうが、正しいと感じます。
観客という大勢の人々に開放感を感じてもらい、日頃の鬱憤を晴らしてもらい（感情を吐き出す＝カタルシスを感じさせる）、共感を得られるようなものを創りたいと考えています。
観客の癒しになれば、それは最高です。
みんなで楽しめるオープン・エンタテインメント（おおやけの娯楽）で、アートになればそれは最高ですが、ミュージカルは下世話でいいとも考えています。
いつも時計を気にしながら鑑賞しなければならない映像作品は、高尚以前に出資者とインテリの遊びではないか、と感じてしまいます。

ですから、映像を芸能的に創作できないかというのが、ぼくの目標になってきたのは、みんなで共有されるべき楽しい作品を創出したいからなのです。

## シナリオの書き方

先にシナリオの書き方の秘訣などはないと書きましたが『踊る大捜査線』などのシナリオを書いていらっしゃるシナリオ・ライターの君塚良一氏が『キネマ旬報』誌の連載『脚本通りにはいかない！』で、映画の脚本の書き方をおもしろく書いていますので紹介させてください。

氏は、自分の書きたいことや理念をそのままシナリオにすることを“直球”で書くといっています。

そして、成功するシナリオは、まずベーシックなストーリーで観客を誘い、楽しませ、そこに自分なりの哲学を上書きしていく、と述べています。

【キネマ旬報 2000 年 7 月上旬号】

法則として、主人公自身が、最初ドラマの中心にいると知らないように描くのは、ふつうの人がヒーローになっていくというストーリーなら、観客も感情移入しやすいからだとしています。

つぎに、団体旅行（計画的で組織的に動き、友だちができたり、喧嘩もおこる関係におく）と個人旅行（なんの制約もなく動きまわれる）の両方を同時に楽しませるように書き、それに、バッドニュースとグッドニュースを交互に出して、危機とその回避を連続して見せることで緊張感を持続させて、それをくりかえす。

説明セリフは確信的に多用して、世界中の老若男女誰が観てもわかるようにして、隙間があったらともかく情報をいれる。

法則が、物語のテンポも脚本家の自由にさせないのは、観客は待ってくれないからだ、といいます。

登場人物の第一声から、物語についての筋をふり、前半 1 時間ですべての情報と伏線を張り、そうして、残り 1 時間でドラマを強引に解決させる、というのです。

それにお涙入れの伏線込みの 15 分を追加して、2 時間 15 分の映画にするのだ、といいます。

【キネマ旬報 2000 年 4 月下旬号】

コメディについては、シリアスなストーリーをフリにして笑いにオトスのだが、それでも、そのフリの部分を類型的に描かずに、人間を見つめ、リアルに描くと

いう手法をもちいて、笑いにオトセといっています。　【キネマ旬報 2000 年６月上旬号】

あまりにも数式的で、脚本家のリズムなどはないと自虐的にいっていますが、観客の時間を拘束して見せなければならない映像作品の物語というものは、このくらいの覚悟をもって、“おもしろいストーリーを構築しなければならない”という意味では、正しい意見だと感じます。

※ 編注：君塚良一さんの連載は、小社にて『脚本通りにはいかない！』として書籍化されています。

## シナリオの形式

シナリオ原稿の形式というのは、ワープロやパソコンが普及するまでは、二百字詰め原稿用紙をつかっていました。一般的には四百字詰め原稿用紙がつかわれ、これは小説を書く場合には便利です。が、映画やＴＶのドラマ用のシナリオでは、その半分の大きさの二百字詰め原稿用紙をつかいました。そのために“半分のペラ”といった感覚から“ペラ”と呼ばれています。

映画の仕事師が決めた書式のようなのですが、理由はあります。

映画用のストーリーを書く場合、文体を追いかけるのではなく、物語構成によってストーリーを構成するということに比重がおかれましたので、シーンや台詞の入れ替え作業がひんぱんにおこなわれます。

そのために、横長の四百字詰め原稿用紙では、この入れ替え作業がやりにくいために、二百字詰め原稿用紙が採用されるようになったのです。

また一般的にいえば“ペラ一枚 30 秒”という観念も定着して、映画１本分なら 180 枚といった決まり事も通念となっていました。実際に、日本語で流し読みをする場合、この縦に読み流しながら、ペラをめくることで画面展開を想像するという意味では、かなり有効な書式でした。

しかし、パソコンが定着してからのアニメーションの現場では、なぜか横長の用紙に縦書きで印字したスタイルが定着しました。プロダクションによっては違うでしょうが、すくなくともシナリオ・ライターが決めた書式ではないでしょう。

横に長い書式なら横書きでも良さそうなのに、縦に詰まった縦書きの文字面ですから、ページをめくる回数も少なくなり、“流し読みしながら展開をみる”感覚がなくなったのです。

これでは、学術論文を理解するような読み方になってしまって、最近のリミテッド・アニメのスタイルは、これに影響されているのではないかと感じています。

ぼくはワープロの時代から、三十文字・四十行にして、すくなくとも“縦に流し読める”感覚だけは保持するようにして、論文には近づかないようにしています。

200 字詰原稿用紙

400 字詰原稿用紙

30 字× 40 行の原稿

□前話紹介
□タイトル『GのGセッター・起動したら！』
□グレンドダルドとセントラソン学園
　学園の食堂から、ドッと生徒たちが出てくる。
生徒C「……じゃ、捕獲した海賊の機体は学内の食堂にあるのかよ？」
ルイン「第2ぅ倉庫はガードの機体ライブラリィになっているだろ？」
ベルリィ「あそこは学術研究部門なんでしょ？」
生徒C「女海賊が乗っていた奴はアメリア製じゃないって噂で、キャピタターがビビってんだってよ」
ベルリィ「……!?」
　学園と養成校の境の石壁の上に、ノレドたちが飛び上がった。
ノレドたち「ウォー！！　♪一千五百回生！　海賊をやっつけた！　ベルリィは凄い！　女海賊を捕まえたぁ！♪」
生徒A「帰ってきて、三日間、独房入りしていたくせに、あいつら元気だよなぁ」
マニニィ「ベルリィに負けるな！　ルイン！」
ノレド「ベルリィ！　三千五百回生を盛り上げろ！」
ベルリィ「あっ!?」
　後ろからドツかれて、つんのめるが、踏み止まる。
ルイン「（誰にいうともなく）年下を咎めるなよ！」
生徒A「今の体の動きだって、尊敬しちゃうよぉ」
生徒B「ルインこそ総監殿に取り入ろうって、ベルリィをかばうのか!?　さすがだなぁ」
ベルリィ「あれ!?」
　ベルリィのあっ頓狂な声に一同が見る。
　石壁の上にノレドがライヤを引き上げて、踊らせようとしている。

20 字× 40 行の原稿

## ネット配信の時代

現在はネット配信で動画（映画とは言いづらくなっています）を見るようになりましたので、一本の長さは 90 分がベストだという認識も定着しています。

モニターで見るだけになれば、その長さにも一理ありますので、その長さに収めて、多くの観客に見てもらうというのもプロの仕事ではないでしょうか？

第３章

# 映像の特性

映像とは連続して動く画／映像は時間経過をふくむ
映像のつながりを発生させる／つながりのない映像をつなぐ音
カットの積み重ねが作品になる／映像のダイナミズムを構成する要素
動かないカットでも長さがある／トメ絵を映像的にするための技法
フレーミングのダイナミズム／寝ているヒト
空間も映像のダイナミズムを生む／左右の上下
心臓の位置／３Ｄが表現を高められるのか？

# 第3章　映像の特性

## 映像とは連続して動く画

映像作品は**動いている画**をつなぎ、音声をともなって最終表現がさだまります。
この“動く画をどのように構成する”のかという部分を理解してほしいのですが、これはとりもなおさず、“演出をする”という作業になります。
これを制作（構成・演出）するためには、映像の特性を知る必要があります。

**映像＝視覚的なダイナミズム（時間経過をともなう強弱、緩急）があるもの。**
**映像の変化が、語り口を構成する。**
**観客は、作品を同時的に観賞して、感情を喚起する。**

**静止した絵＝固定化したもの。作者の理念を定着させ圧縮させる。**
**被写体の、作画された、または切り取られた瞬間の意味を表現できる。**
**観客は、定着された印象から想像力を喚起させられる。**

この機能の違いを認識してください。
現実には、なんとなく撮影されたものをつなげても作品らしいものが出来上りますが、それはすべて偶然のできごとです。
感性の問題は、映像が発生させるダイナミズムを消化したスタッフに許されるか、純粋に天才的アーティストにまかされるもので、凡俗が振り回すものではありません。

## 映像は時間経過をふくむ

**映　　像 ＝ 動きのある画**
**動きがある → 時間経過がある**
**時 間 経 過 → 時間の流れを創作し構成する映像演出が必要となる**
**映 像 演 出 → 映像に現れているものすべてを把握しなければならない**

“現れているものすべて”の意味は、単純に背景とキャラクターだけではなく、美術、照明、衣装、小道具、演技ということです。そして、時間。

そのすべてをコントロールする能力と気力が要求されるのです。
なんとなく映るものをなんとかするという感覚では、コントロールできません。
そのうえで、映像的な処理がくわえられて、その技術的な手法までをふくめたものが映像演出の基本になりますから、複合的、重層的な作業になります。

アニメやデジタルであれば、その機能に応じたテクニカルな知識も身につけて応用しなければなりませんし、実写であれば、役者の演技という肉体的な表現の問題を洞察し、周囲の各種スタッフをコントロールする作業が要求されます。



## 映像のつながりを発生させる

別々に撮影されたカットをつなげば、それはつながって見えますから、“連続した画面”と理解することができます。しかし、映像作品にする場合には、それだけではつないだことにはならないのです。
“つながり”を発生させるためには、カットとカットを物理的につなげることによって達成できますが、それ以外に**映像的につなぐ**こと、**理念的につなぐ**必要もあるのです。
理念というのは難しい言葉ですが、“物語的に”と理解してくださって結構です。

**作　品 ＝ ドラマ**
**ドラマ ＝ 何か訴えるものがある物語を表現する視覚媒体**
**映像によって表現される物語 ＝ 独自の物語空間が形成された映像空間がある**

映像空間は架空の現実を描いていますから、連続したカットをつないだ関係のなかに、ひとつの統制された光景（心象風景も）を映し出すものになっていなければなりません。
つまり、ふたつのカットをつないだ瞬間に、別個のものではなくなり1＋1＝2ではなく、フレームの外の空間（物語世界）をも含んだものになりますから、4にも5にもなりうるのです。

その“つなぎ”を発生させているものが演技であったり、映像の物理的な動きであったりしますが、映像によって創られた世界は、フィクションであっても**その世界のなかでの現実**なのですから、制作的な条件から発生した“つながらない問題”は、絶対に見せてはならないのです。

そのために、映像演出は大原則として、視覚的に統一された印象をもって、各カットがつながれている世界を表現していなければなりません。

これを考えずに制作した作品は、コマ・マンガと同じになって、**観客が頭のなかでつなげる作業**をしなければならなくなります。それは“作品”と呼べるものではありません。

この“視覚的なつなぎ感”を発生させるために、アニメでいえば、キャラクターの作画がアニメーターによって違って見えてはならず、背景の色も合わせますし、影をつけたりするようなことまで統一する作業が必要になるのです。

カメラが移動しているのであれば、そのスピード感をそろえ、ぎゃくに変化を生み出すために不ぞろいにする必要も生まれます。

しかし、そのようなことだけで、映像のテンポやリズムも創作することはできませんし、物語世界を語るレベルにはなりません。

## つながりのない映像をつなぐ音

映像構成がロクなものでなくても、なんとか見られる“つながり感”を感じさせてしまうのは音声がついているからです。映像に音楽や台詞がついているために、観客は映像という視覚印象の不連続性にはかなり寛容です。

音は絶対的に流れのある“つながり”をもったものですから、音声といっしょに映像を見ていると、よほどひどい映像展開でないかぎり、ヒドイとは感じないのです。

制作現場で厄介なことは、関係者でも音声がない映像は意味がないものと思っていて、画像だけのラッシュを見ることに意味がないと思っているスタッフがいます。

ですから、音声がない画像でチェックをしていますと、映像そのものの問題を見過ごすケースが多くなって、音声がついてから、はじめて映像展開の意味がわかり、その段階で、制作的演出的な問題が発見されたりして、大仕事になるリテーク作業が行われたりします。

これを回避するために、作画があがった段階や撮影された直後に、画像をチェックしてリテーク作業をおこなうことが要求されるのですが、音声はありませんから、その状態で画像の良し悪しを判定できる鑑識眼は、訓練して育てるしかありません。

デジタル技術が簡単につかえるようになれば、映像修正も簡単にできると考えられているようなのですが、リテーク作業は基本的に制作コストを高くしますので、ワン・シーン、ワン・ブロックごとに画像であるカットをつないでチェックするという作業をくりかえすしかありません。

しかし、昨今、ポスト・プロダクションのパートの作業が増えていって、本体の作業のなかで行われるべき作業が、スケジュールの後半に先送りになっていく傾向にあります。
アニメでは、作画があがるのが遅いことから、最終段階で一挙に全部のカットをつなげて見るということが横行しています。そのため、ポスト・プロダクションでなんとかするというレベルも吹き飛んでしまうということもおこります。
また、ポスト・プロダクションを別スタジオで行うようなこともあって、映像制作の初期の段階でのチェック機能が甘くなって、意思疎通がされないままに作業が終了してしまうというケースもないではないというのが、現実でしょう。

学生のみならず、現場にはいったスタッフは、完成した映像を音声なしで見て、その映像がどのように構成され、映像だけのテンポとリズムがどのように発生しているのかをチェックできるセンスを自ら磨いていくしかないのですが、“映像だけ切りとって創作されたフィクションの世界がどのように見えるか”という問題は、いつも見過ごされているというのも、また現実なのです。

## カットの積み重ねが作品になる

カットというものは、ひとつづきに見える（撮影・作画された）画像のことをいいますから、ひとつづきのように見える画像がカットではありません。
“ひとつづきに見えるようなカット”を使うことは、計算しつくしたうえで“錯覚でつながっているように見えるカット”を使うことはあります。
しかし、現実はズサンな神経か誤解のまま創られた“つながっているように見えてしまうカット”のほうが多いのです。
いくつもつながったカットによってある長さの映像作品ができるのですが、現場的に面倒なのは、これらのカットが一挙に作画されたり撮影されたりしないことです。そのために、映画的な技法が生まれたのです。

この問題については、より高い表現の問題として検討される必要がありますが、

ここでは、ひとつのカットを制作（撮影・作画）するときは、“その前後のカットとのつながりを考えて制作しなければならない”と理解してください。
　その視覚的な印象（視覚的なロジックをふくんだもの。表現素材）を決定づけるカットは、映像のダイナミズムを導くものになります。
　映像のダイナミズムというのは、躍動感だけではなく、静止感もその要素になります。

**映像的なダイナミズム＝映像のテンポの緩急＋視覚印象の強弱**

　この視覚的な印象が語るべきドラマに合ったものであれば、視聴者や観客に物語を感得させる要素としてはたらきます。

## 映像のダイナミズムを構成する要素

**スピード感　→視覚印象の緩急**
**画像の質感　→視覚印象の強弱**　} → **映像の意味性が発生する**
**長さ（時間の長さ）→印象印象の緩急**

　さらに、これらの映像から心象風景を描くことができるモメント（moment ＝衝動、心理的原因）を取り出すこともできるようになります。
　スリル感は速度が速い方がいいのは当然ですが、同じスリルでも、高低感はスピード感のある画面だけでは表現しきれませんから、特異なカットのつながりを発明する必要があります。
　高さなり深さの感覚は、その緊張感を発酵させる時間と速度、レイアウトを獲得しなければ達成できないために、永遠に難しい課題としてのこってしまうというのが実情のようです。

　サスペンス感は、ゆったりとした展開でも問題はありませんが、心理的なテーマにそったものを写し出していれば、視覚的な速度は静止していてもいいのです。
　このようなカットの選択は、演出家がドラマ・ラインにそってどのように演出していくかという**手法の問題**になるのですが、先にあげた三つの要素は独立して存在するものではありません。
　スピード感によって長さが決定されることもありますし、画質によって長さが決定されることもあります。

ぎゃくに、予定されている長さに応じて、質感やスピード感をそのカット内で創作しなければならないのが通例なので、現場的には、予定通りに撮影や作画がされなければ、どのように対処するかという**臨機応変な判断と作業方法**がもとめられます。
撮影が終了したカットの最終決定は、全体の印象が確認できないまま判定しなければならないために、予備カットを用意しておく必要もあります。
デジタルではスピードの変更は容易にできるために、ともかくやっておく、という実践の積み重ねができる点は便利なのですが、その場合も、適切なスピード感の決定などは、多数のスタッフの意見をきく配慮が必要です。
とはいえ、技術的には、画素数が膨大なもの（データが重いもの）の速度変更などは簡単なものではありませんので、デスクワークだからといって安易に考えてはなりません。

アニメでは、テイク1からテイク5までちがう作画をすることなどできないという不自由さがあって、表現を達成するという意味では、致命的な欠陥になっています。つまり、一発勝負がアニメの基本になります。
だからこそ、コンテでの検討が必要ということになるのです。

## 動かないカットでも長さがある

映像作品を構成するひとつのカットが、まったく動かないトメ絵（静止している画面）でも映像の流れを意識させるように構成します。
一生懸命に描いた絵だから長く見せる。恰好の良いトメ絵をつくりたいからトメ絵にして、長く見せる。アングル、レイアウト（フレーミング）が気にいったから長く見せる。長回し（秒数の長いカット）にこだわる。それは実写でもまったく同じなのですが、これらの瑣末な発想でカットを採用してはなりません。

カットとは、あくまでもその映像作品全体が創出しようとしている物語の臨場感なり、ドラマ的な訴求力に喚起したものでなければならないのですから、技法にとらわれたり、そのときの気分で創られたものにこだわるのはタブーなのです。
全体のテンポとリズムを生み、それにそったカットであるのか、構成であるのか、と考えなければならないのです。
“そのカット”だけにこだわった演出をするのは、決定的にまちがいの元になります。

完成されたカットでも、それが全体のなかで突出しすぎていれば、作品を破壊するかもしれないのです。
もちろん、作品のスタイル（様式）として、全体のなかの一部になっているカットなら、どのようなトメ絵でも、どんなに長いワン・カットであろうとも構いません。
作品としての“様式を創出しているのか”“思いつきだけでやっているのか”という境界線を見極められるセンスは、映像作家にもとめられる重要な資質なのです。

## トメ絵を映像的にするための技法

トメ絵（静止画面）でも、映像的には“そのカット自身が要求する”ある一定の時間的長さがあります。それを正確にピックアップする演出センスがはたらけば、静止画像も映像のなかの一員となって、流れにのりテンポを構成するリズムを発生させる要因にすることができます。
一度撮影されたカットは、どのような画でもある一定の情報量（物語の一部としての口調＝ストーリーテリングを醸し出す）とクオリティ（質感）を内包します。
**カットのバリュー（価値）が現れる**のです。
そのカットのクオリティが、作品の感情表現、語り口として必要とされる有効な長さを自動的に発生させているのですから、演出家、編集マンはそれをピックアップしていきます。
**カットの呼吸の長さ**というものがある、ということです。

その呼吸をつかまえることができれば、映像のなかでの流れを発生させるタイミングを手にいれることができます。
アニメでは、どういう動き（芝居）になっているかを感じさせるようなレベルの作画ができれば、トメ絵でも動きを感じさせてくれることができるのです。
なにも動かないカットは“３秒はつかえる”という経験則があると書きましたが、ぎゃくにいえば、３秒しか使えないのがトメ絵のクオリティでもあるのです。

## フレーミングのダイナミズム

アオリのアングルで撮影したものは、強いものの表現。

だから、劇中人物が威圧感をうける強い者なら、見上げているように見えるアオリのアングルをつかう。

俯瞰のカットは、見下しているように見えるのだから、映像的（視覚的）には、強い者が弱い者を見ている時につかうアングル。

おなじく、俯瞰のカットは客観的で説明的なのだから“間”をつくったり、シーンが変ったときにつかう。

対象を画面いっぱいに撮影するアップ・サイズは、そのディテールを見せるのだから、観客にその対象をよくわからせるときとか、脅迫的な印象をあたえるときにつかい、ロング・サイズは、客観的で説明的な性質を利用しながら、モブ・シーンのような量を表現できるので客観的なダイナミックな画像になる。

速すぎれば、怖い。（速すぎてなにも見えないカットは問題外です）
速い奴は、強い。
速ければ、そそっかしいかもしれない。
遅すぎれば、イラつく。
遅ければ、重厚。
遅ければ、間抜けか……。

フレームの右から入ってきた人物が強い人物で、左から出てきた人物は弱い人。けれど、左から入った人物は、いつかはガンバル人かもしれない。

正義の味方は左から入ってきて、右からきた悪漢をやっつけて、勝ったときに左に向いて右手に立ち、本当に強い人になる。

以上は、映像内にあらわれている被写体（対象物）の性格や意味をいっさい考えないで、映像そのものが持っている印象から発生する意味性を列挙したものです。

これらは、人間がもともと見て感じることができる原理的な印象で、本能的な心理にはたらきかけている刺激なのです。

この視覚印象の力学を利用するのが、映像演出の基本となります。

たいていの映画監督や演劇の演出家は、この一般常識を漠然と利用しているだけで、体系化しているとは思えませんし、本能的なものに頼ってなんとなく映像の舞台を構成しているようです。

とはいえ、伝統的な舞台や能、歌舞伎、シェイクスピア劇などもそうでしょうが、

そのような環境では、上記のような技法の原則を生み出して、それを踏襲してきた伝統がありますので、基本的なまちがいがないのです。

しかし、映画の世界では、映像が氾濫すればするほど、この視覚力学の原理的な面を、知識と感情の両面から知って、基礎学力として応用するセンスが忘れられています。見ればわかると思いすぎている素人やデジタルでなんでも動かしてしまうというスタッフが参画しすぎた結果でしょう。

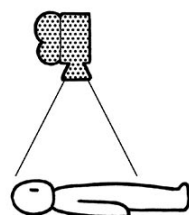
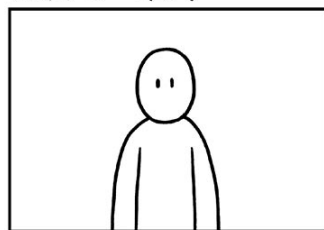
しかし、映像制作という現場は、ひとすじ縄ではいかない怪しい場所なのですから、シンプルな原則は頭においておいたほうが現場の作業が楽になります。

さて、つまらないことですが、典型的な例を挙げておきます。

## 寝ているヒト

寝ている人物をフレーミングする場合、カメラを俯瞰にして撮影するとなにが起こるか？

右の図のAのようにフレーミングされるはずです。このフレーミングでは、画像的には立っている“ヒト”という意味になってしまって、寝ているという表現を破壊します。これが映像の表現なのです。

しかし、寝ているという描写をしたあとなら、Aのようなカットのフレーミングでも許されると考えてしまうのが現場の感覚です。しかし物語の表現としてはまったく別問題も発生しますし、台詞との関係で安定したフレーミングを要求されているのなら、このフレーミングを採用しなければならないケースもあるのです。

Aのフレーミング

同じような例ですが、少し違った状況を考えて見ましょう。

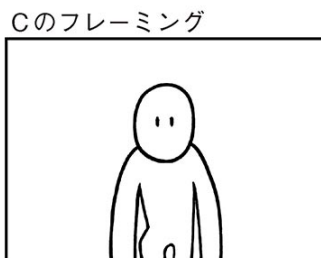
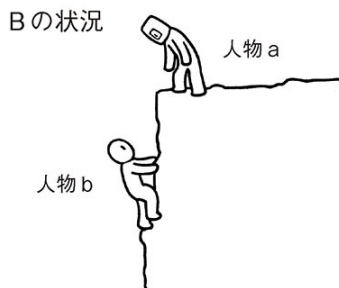
次の頁の図のBの状況です。シーンそのものが高い所にあって、そのシーンのスリリングさをあらわしながらも、カメラが高い所にいる人物ａの目になって、下にいる被写体を見た場合の撮影とします。

この場合、aという人物の目線で撮影したカットが必要なので、Cのようなフレーミングを採用したとします。

このCのカットは、映像的には先の例と同じできわめて安定していて“立っている”という視覚印象が先行します。

実写なら、この人物の背景に数百メートル下の光景が映っていますから、状況のスリリングさも表現しているので問題ないと考えてしまうこともあるでしょう。

なによりも撮影現場が実際に危険であったりしますから、Cのフレーミングで良いというような判断をしてしまうのです。

しかし、Cのフレーミングでは、断崖絶壁にいるbという人物の状況や、物語的なスリリングさは、映像的に表現されていません。ラッシュではじめて映像になったものを見て、映像的に安定しすぎていることに気づいて大問題になったりします。

では、撮影現場でチェックすれば、このようなまちがいはないはずだと考えるのもまちがいです。なぜなら、現場の危険な情況を熟知したままチェックしますから、「良く写っている」という判定をしてしまって、映像作品を構成する要因としてのカット（画像）の判定ができない、もしくは忘れてしまうという場合があるのです。

アニメでも、このようなミスはあります。

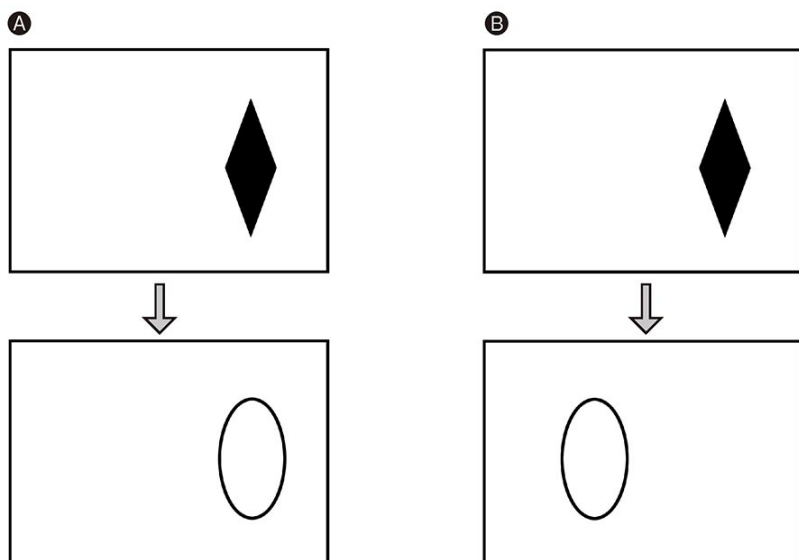
フレーミングの問題は、すべからく視覚印象が優先して、**“結果として現れる効果がどうであるのか”** とプランニングしなければならないのです。

絶対に、演出家は自分のイメージで補完して、映像の善し悪しを判定してはならないのです。

## 空間も映像のダイナミズムを生む

レイアウトやフレーミングによって、カットのなかに“そのカットの空間”が発生します。

その余白は絵画的には必要ですし、カットにとっても必然的に発生するものですが、その空間もまた視覚的ダイナミズムを発生させます。

下のA、B、ふたつの“カット並び”を見てください。

AとBのフレームのなかの○と◆は、ある被写体です。

Aの場合は、第一のカットの被写体が右にあり、次のカットの被写体も右にあります。映像作品はこのようにカットが次にもつながっていくわけですが、ここでは、このふたつのカットの印象だけを問題にします。

Bの例では、ふたつ目のカットの被写体が“左”にあります。

ここでは印刷されたものですから同時に見ていられますので、印象は強いのですが、Aの例では、左のカラになっている空間が連続するので気になり、次のカットでは、左側が埋まるものがくるのではないかという期待を喚起します。が、ふたつ目のカットも左側がカラですから、観客は「またか……」とも感じます。

同一性＝変化が乏しい、と感じてしまうのです。

Ｂの例では、観客はふたつ目のカットを見て、第一のカットで空いていた空間を埋めてくれるように作動するふたつ目のカットで視覚印象が安定します。

かつ、対抗しているものを示すことにもなりますので、そこで物語られるものを黙って見ていられます。本能的に発展性を読み取るのです。

このように、映像そのものの印象だけでも、予測とか期待をみちびくことができますし、葛藤も喚起できます。そして、当然のなりゆきを示すこともできて、不安定感や安定感を持続させることもできるのです。

このことから **“空間も視覚的リズムを生む”** というような定義を生むことができるでしょう。

## 左右の上下

当たり前の上下感覚でいえば、上に見えるものは大きいし“上位のもの”と感じることもできます。上からくる（見えてくる）ものは“強いもの”とも感じられます。

下からのものは、その逆の印象づけをしてくれます。

それと同じようなことで、右と左ではどちらが“上か下か？”という問題も、先に書いたように、右に見えるものが上位で、左に見えるものが下位となります。

強いものは、右から出てきますし、右から左に動いているように展開されたほうが正確につたわります。同時に、自然な流れ、当たり前の流れに見えますし、左から右に動くものよりも、短い時間感覚でとらえられます。

その理由は、次の項で詳述します。

## 心臓の位置

前項までに記した映像における左右の一般的印象は、我々の**心臓が左側**にあることから決まっているのです。これがこのテキストでの最大重要要件です。

舞台の上手（かみて）（観客から見て右側）、下手（しもて）（観客から見て左側）。

これは経験的に決められたことなのですが、そうなった原因もわれわれの心臓が左にあるからで、左から来るものに対して心臓をかばおうとします。防御の姿勢をとります。

ぎゃくに、右から来るものに対しては寛大です。右利きなら受けやすいということも原因しているでしょう。

背中から刺激を受けるのと正面から刺激を受けるのとでは、どちらがダメージが大きいかと考えても良いでしょう。

もちろん例外もありますが、陸上競技のトラックで走る競技は左回りです。それは心臓のほうに加重をかけるほうが楽だからです。右回りでは、心臓は遠心力の問題もあって、外側に引っ張られるような感覚を嫌がってしまうからでしょう。

それは視覚印象にもつながっていて、左からの刺激には右からのものより“脅かされる”“より緊張して防御しよう”とする意識がはたらくのです。

“ヤバイ”“まずい”“怖い”という感情を誘発する刺激になります。“悲しい”“苦しい”というマイナス感情も誘発されます。

右より見えてくる視覚印象は、心臓より遠いために、プラス指向を喚起するというとオーバーなのですが、観客は寛容にその存在を認めることができるのです。

当たり前にその存在を容認できるものは、右側に見えるものなのです。

ですから、観客であるかぎり、右にあるもの、右から現れるものについては“そうだよね”と受けいれられるのです。その受容できる視覚感覚が、観客にとっては上位感になって“大きなもの”“強いもの”というようなものは、右側から登場させるようになったのです。

ですから、舞台では右側を上手(かみて)にしたのです。とすれば、左側を下手(しもて)にして、演劇的な手法を伝承してきたということになります。

これを演劇的に応用すると“当たり前に来るもの”“舞い降りるもの”“大きなもの”という意味性を持たせるためには**“上手から登場させればいい”**ということになります。

そのぎゃくが下手で、“弱者”“虐げられている者”は下手におきます。

が、上昇指向があるものを表現しようとすれば、下手から上手に移動させるだけで、最低限度の意味を視覚的に表現できるわけです。

上手から下手に移動するものは、それだけで“流れくだるもの”“大きなものがおりてくる”と感じられますから、右から左に移動するものは時間的にも短く感じられます。

このことから、つまらないシナリオなら、ずっと右から左に移動する動きで構成すれば、少しは観客をだませるという冗談もでてくるのです。

劇は複合的な動きの組み合わせによって発生するものですから、複雑な表現に

なった場合は、これを基本にして、各種の芝居の方向性を組み合わせていけばいいわけで、映像でさらにその動きの方向性を強化することができます。

ドラマの内容とそれを表現している芝居（映像）の動きの方向性が違反していると、観客が本能的に気持ち悪く感じるのは、心臓の位置を変えられないからです。

この原則を知らないで制作をすると、当事者でも“なんか変”と感じながらも、その理由がわからず、改善する方策が思いつかないことになります。

感覚がするどい演出家や監督は、これを本能的に解決しているのですが、頭でっかちに演出をしますとこれを違反することになります。理屈の押し売り的演出が先行すれば、本能などは隠蔽されてしまいますから、このまちがいを犯すのです。

静止した画像（絵画）でも、たいてい右の位置にあるものが“上位”に感じられ、左に置かれているものが“受けている”ものです。

右利きが多いから、左向きの顔が多いということもあるのですが、左を向いている顔のほうがなんとなく抵抗感がないと感じるのも心臓の位置から決まったのです。

右から読む縦組み文章と左から読む横組み文章の文字文化の違いも考えなければならないのですが、それは複雑すぎるので触れません。しかし無関係ではないでしょう。

## ３Ｄが表現を高められるのか？

上下の問題はいわずもがなですが、立体感を映像で利用することが正しいのかどうかは疑問のあるところです。

これに“高度感”も同質のものと考えて良いのでしょうが、1950年代にカラーの立体映画（初期の３Ｄ映画ですね）がかなり多く制作された時期がありました。

しかし、発色が良くないという理由よりも、なにかが目の前に飛んでくるように見える映像は、観客にとって安心できないので快感にはなりませんでした。

おもしろい以前に見にくいのです。

観賞できるという条件は、観客が安全であるという心理を喚起していなければなりませんから、ことさら立体感を強調する必要はないというのが正しいのです。

前後感や高低感は、あくまでも映像的に演出して見せるというレベルにとどめておくほうが良いのです。

３Ｄについては、杉井ギサブロー監督が『アバター』では、画面の奥に立体をもっていったことで、劇が描ける要素になるということを教えられたと記しています。
手前にとびだすのは煩わしいだけでなく、観客にフレームの外を意識させてしまうためで、それでは“劇空間”を無視させることになるからなのです。

【『月刊アニメージュ』（徳間書店刊）2011年5月号“かわいい３Ｄ!!”より】

表現の自由は自堕落を生むだけですので、表現には規制や条件があったほうが、より新しいセンス・オブ・ワンダーが創作される要因になるのではないかと感じています。
ですから、視覚印象が劇表現を伝えるにあたって、いかに有効に観客にはたらきかけているのか、というのがすべての判定基準であって、その映像の質（クオリティ＝バリュー）が“劇を語るモメントとして正確に作動するのか”と考えるべきでしょう。
現場では、この映像を獲得するために、撮影、作画、演技を動員し、カメラ・ポジションとカメラワーク、照明、美術までのすべてが、劇にそって適格な映像が獲得されるように配置しつつ、“変化のダイナミズム”を利用して演出しなければならないのです。
以下、各項目について、もうすこし詳細に述べていきます。

第4章

# デジタル技術以前までの現実的問題

現場にいるスタッフ／現場のなかの自分／カットは記号
演技を演出するという事／アニメの“歩き”“走り”は至難
演出とは体を動かせること／現実的対応の方法
映像作品のアタック／テレビのまやかしと正義
観客はするどい／自己修養

# 第4章　デジタル技術以前までの現実的問題

## 現場にいるスタッフ

ＴＶマンガからはじまったといって過言ではない日本のアニメーションの現場は、映像を演出することの意味や演技について考えることはまれであったと感じます。それは、ディズニー・アニメの現場でも似たようなものだと思っています。
なぜなら、“絵が動く”ということだけに意識が集中していたのですから、当然ではあるのです。
そんななか、何人かのタレント（才能）をもったスタッフが、アニメの新しい表現媒体としての可能性をひろげ、また、世間もアニメ的な表現を迎えてくれるようになったために、今日のように“アニメ的な表現”が当たり前のものになりました。
本テキストでこの章をもうけたのは、最低限度知っておいてほしい**“映像の癖”**を記しておきたいからです。

明治のはじめに産業育成をしたインテリジェンスは、近代工学の基礎学を必要としたために安易に走れませんでした。しかし、映像については、芸術的理念性が確立することがなく、それでいて、映画産業がありうるといった商売概念が先行したために、映像の基礎学を見逃した教育の現場から排出された若者が多くなりすぎたりしました。
が、産業的認識が衰退して、国家的な支援もなくなるだろうと感じられれば、十数年で閉鎖する教育現場が現れたりもしています。
それもこれも、見てわかるらしい映像媒体の特性が誘導していることなのでしょう。
それでも、デジタル技術が進歩したために、素人でも映像作品ができると思われて、ますます安易な映像制作が氾濫して、映像を貧しいものにしています。
しかし、映像制作の裾野がひろがっていくことは、識字率が高いほうが良いのとおなじで、決定的に不幸な事態ではありませんが、裾野のひろさに比例して名選手が出ているわけもないのです。

## 現場のなかの自分

ぼくは、大学で映画の演出を専攻していたおかげで、心理描写を映像的な手法でどのようにやっていくのかというようなことは考えていましたから、コンテを切ることがどういうことか分かっていたつもりでした。

また、小学校の頃には手塚治虫の『鉄腕アトム』のファンでしたし、マンガ絵とか小松崎茂の絵物語の絵をペンでコピーする真似ごとをやっていたために、虫プロダクションにはいって半年目でコンテを切ることについては、それほど苦痛ではありませんでした。

演出志望者は絵を描けなくてもいいのですが、ぼくていどの訓練はやっておくべきでしょう。そして、"カットの癖"についての核心ぐらいは身につけておくべきなのです。

そのような立場から見たとき、プロダクションのレベルでのコンテ・マンやアニメーターの作画したものに"演技が描かれていない"というギャップを感じながらも、低予算のＴＶマンガをつくる手法を確立した手塚治虫先生のバンク・システム（同じ絵を使いまわしをするシステム）というものに放り込まれましたので、"演技も糞もない。フィルムにしてしまえばいいのだ"という発想も獲得していきました。

つまり"カットの組み合わせが勝負"で、それは"映画はモンタージュで見せるしかない"という認識があったからです。

虫プロダクションでは、それを徹底的に実践しましたので、演出家としては硬直したものになっていたのでしょう。フリーランスになってからは、ズサンな演出家とののしられることになりました。

さらに、カットのつながりで話を分からせられると信じていても、もうひとつぼくに分からない大きな問題がありました。

初期の『鉄腕アトム』の演出をさせてもらった頃、役者に演技の注文をつけられない自分を発見したことです。

このことは、カットとカットのつながりで物語を見せるといいながらも、そのカットとカットをつなぐための音声は連続したものとして画面についていくものですから、この演出をしなければならないのに、"それには注文がつけられない"というのは深刻な問題でした。

当時は、マンガのアフレコ自体がまだ新しい職業であったために、出演者たち

はたいていベテランの役者でした。そのうえ、アフレコというスタイルは、できあがっている画面に**台詞を充ててもらう作業**であったために、ぼくには役者に演技の注文をつけることなどはできるものではないという思いもあったのです。

演技に注文をつける、役作りをさせる、ということは、本来、役者自身の創意に任せるものですから、秒数の決められたなかで演じてもらうということは、とても失礼なことだと思って、“できる役者にできる範囲でやってもらう”と覚悟するしかなかったのです。

ＴＶ局のプロデューサーと効果マンがキャスティングを決め、演技指導をやり、ＢＧＭ（背景になる音楽）の発注もするという時代ですから、大学卒業二年目の演出家などは、制作進行以下だったのです。

演技について演出的な注文をつけられるようにしたいと意識をしはじめた頃から、ぼくはアフレコに立ち合うようになったのですが、それは、シリーズの監督を任されるようになって、しばらくしてからのことでした。

その頃に“秒数に制限された芝居には、ある硬さがある”と感じられるようになったからで、声優という職業が確立した頃でもあるのです。

そして、映像演出については、カットとカットのつなぎを滑らかにして、分からせるものである音声との連携関係も考慮すれば、映画であるアニメも、映画の古典的な技法として発明された“モンタージュ論”を応用すればいい、という考え方がまちがいではないと確信するようになったのです。

では、モンタージュについて説明する前に、映像を構成する要素について説明しながら、それらにどのように対応していくべきか、ということを記していきます。

## カットは記号

映像作品のカットは、基本的には記号的に作品に作用します。

なぜなら、いくら上手に作画ができたカットでも、映像的には、ワンカットの意味しかありませんから、映像が絵を媒体にして物語を見せる機能があると理解できれば、そのカットはひとつの記号でしかありません。

それは、実写のカットでも同じことです。

つまり、ワンカットだけが良くても、またいくつかのできのいいカットが作画できたり、撮影できたにしても、それで映画の作品としての評価が上がることはないのです。

映像作品は、仕上がりの総体で評価されるものだからです。

映画の黎明期の短編は、ひとつの光景の動きを見せるだけのものでしたから、この考え方はありませんでしたが、映画が数十のカットをつなげて公開するようになって、カットとカットをつなげることによって発生する意味というものを発見したのです。

では、個々に映像の記号の記号たる理由を述べておきます。

**Aのカットが、ロング・サイズ**
**Bが、ミディアム・サイズ**
**Cが、バスト・サイズ**
**Dが、アップ・サイズ**

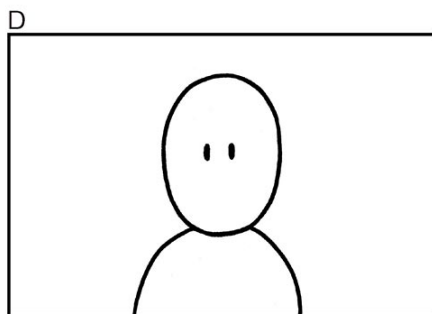
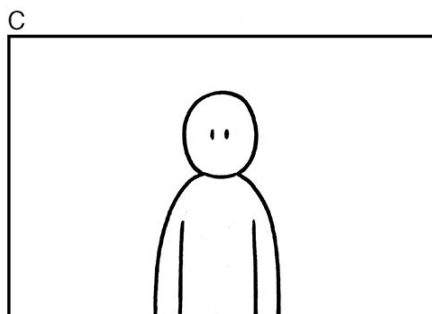
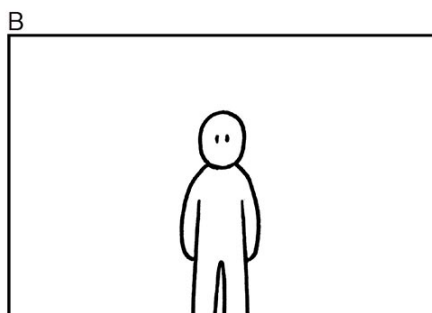
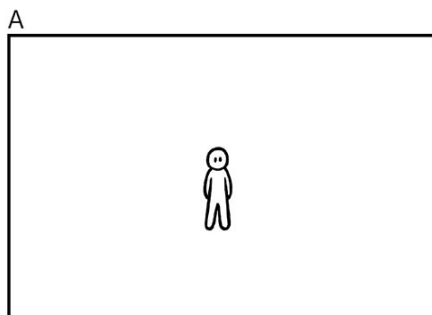
これらのカットに映っているものは、“同じもので同じ向き”とします。

それをＡＢＣＤの順にならべて、映像として見せれば“近づく”もしくは“近づいた”という意味を発生させられます。

その逆にならべれば“遠のく”“行ってしまう”という表現になります。

フレームに対する被写体のサイズの違いだけで、このような意味性を伝えることができるのは、カットの基本的性格が**“記号”**だからです。

この記号性を利用したものが映像であり、映像作品なのです。

この記号性を記号的にとどめずに、物語の表現の一部として使えるようになりますと映画の表現の一部になります。

## 演技を演出するという事

演技というものは記号に近い性質もあるのですが、もともとは人間の感情を表現する身体の技術です。

演出の仕事とは、ひとつひとつの役柄（キャラクター＝人物）を創造し、その感情の流れを的確に表現できる手法をそれぞれの役者にあてはめて、そのうえで、いくつもの役柄をドラマ・ラインにそって複合的に組み合わせて、物語の語り口の方向性をさだめていくことです。

**感情の流れを見極め、その組み合わせを創る仕事**ということになります。

役者は、それを個々の問題としてとらえて、劇中に身を投じます。そこには、静止するところはまったくありません。たえず変動しています。

感情表現は、その人格の表現になりますし、個性を創作しようとすれば、千差万別の人格の違いによって発生する感情のラインを想定できますから、役づくりにはトメ（静止）感覚はありません。

しかし、キャラクターの演技を“ポーズ”と理解しているアニメのスタッフは、演技の“流れる性格”を想像することができませんから、それを解決させるために、演出家が方向づけをしなければならなくなります。

劇的に考えても、内省的な物語であれば、演技は緩やかになって、アニメの“トメ芝居”にちかいものになったりしますから“ポーズ”に近い表現にもなります。そのために、アニメ関係者が芝居を理解していないにもかかわらず、そうとは見えない事態がつづいているのです。

この食い違いが“トメポーズ”に適合した“決まり切った台詞まわし”を当然と考えてしまう演出家を生んでいったのです。

実写でも同質の問題が、演劇的な発想からおこります。

わかりやすい例でいえば、ワンカットで行われるべき演技の展開が明確であると理解されたときにおこる問題で、起承転結がワンカットのなかでプランニングできると、カット内で始まりと終わりが見えてしまうのです。

そのようなカットは、トメポーズに近い感覚で独立してしまいますから、そのカットの呎数がどうであっても、劇展開全体の流れを阻害します。“独立したカット”とか“孤立したカット”という感覚をうけるもので、かなり頻繁に見られるものです。

それでいて、全体的に流れていればいいのではなく、劇中の全体の流れとは別に、演劇的もしくは見世物としての“間”を創作しなければならないという面も要求されます。
つまり、劇的展開、演技としての“間”だけでなく、“見得”“大見得”といった“見せ絵”的な演技も必要になってきますから、そのような性格の“トメ絵”的な芝居も創作しなければならなくなります。
演出論としては、矛盾する要素をたえず使い分けなければならないという側面もあって、現場的な理解が曖昧になっていくのです。
これについての解決策はありません。個々の才能と個々の劇によりそって、打開策が見えるまで検証しつづけるだけなのです。

## アニメの“歩き”“走り”は至難

アニメしか知らない演出家とアニメーターに、演技センスがないと分かる端的な例は“歩く”演技と“走る”演技にあらわれます。
この動きのカットを一生のあいだでも、そう何度も手にいれられないのは、あまりにも基本的な動きだからです。ヒトにとって知りすぎている動作だから、その判定が徹底的に厳しいのです。
デジタル技術を使えばどうとでもなると考えてしまうのもまちがいで、その人物（キャラクター）にあった演技としての“歩き”と“走り”は容易に達成できない、と警戒したほうがいいものです。

登場人物が移動しなければ芝居が成立しませんから、ともかく歩かせる、走らせる、という感覚が演出家にあるのが現実です。そして、アニメの場合“絵なんだからしようがない”というエクスキューズを生みやすいこともあって“あの走る演技は良かった”“あの歩きは良かった”という評価はまずありません。
ですから、ぼくは“歩く”と“走る”芝居を劇中にとりいれない努力をしつづけてきました。
それでもどうしても採用せざるをえない基本的な動きですから、スケジュール内で制作できれば良いとして、演出を放棄して採用しつづけてきたのです。
しかし、なかには素晴らしいアニメーターもいらっしゃって、実写でも再現できないような歩きや走りの芝居を作画される方もいるのですから、そこに創作するということの面白さというものがあるのです。

アニメの場合、この問題を回避する方法がひとつだけあります。
それは**キャラクター（絵柄）にあった歩き方、走り方、というものは、実写の引き写しではなく“創作し得る”**ということです。
このキャラクターにあった固有の動きを創作しさえすれば良く、それはまちがってもリアルな動きの再現ではないのです。

## 演出とは体を動かせること

驚くべきことですが、アニメのコンテ・マンと演出家には“演技とは身体が動くこと”という意識がないようです。
ふつうのカットでは動かず、アクション（活劇＝戦い＝スポーツ的な動き）だから動く、と考えています。それは演技ではありませんし“ポーズの取替え”でしかないのですが、制作的に作画枚数のコスト的な問題があって“動かせないという制約に縛られている”といった現実があるのです。
ぎゃくにアニメは動くものだからというので、ディズニーの長編アニメのように、なんでもかんでも暴力的に動かすという事例もあります。
しかし、ともに問題は同じで、どちらにしても制作的条件や制約から生まれた表現なので、いつの間にかどちらでもいいらしいと感じられるようになって、その時代の気にいられた表情やポーズの連続にもなって、表現技術が向上することはないのがヒトのやる事なのでしょう。

子供に見せるものだから動きをシンボライズしていると意識しているスタッフもいるのですが、“ドラマの必要から生まれる演技は無限にある”と考えるのではなく、アニメは動かさなければならないらしいと理解しているスタッフは、画面全体を回り込みさせるようなことで、演技をつけていると誤解している場合もあります。

演技をさせるためには、ひとつの役柄の演技と全体の役柄の行動を組み合わせることで、“ドラマを物語ることができるか”と考えなければなりません。
そのためには、ドラマ全体を“一貫した流れ”としてつかまえられる想像力がなければなりません。完成作品の**“見え方が想像できる”**と言い換えることもできます。
完成作品が見えるではありません。“見え方が想像できる”ということです。

そのうえで、演出するということは、人間の身体が感情によってどのように動くか（どういうポーズが発生するか）ということを“連続的に表現する”と理解できる能力なのです。
しかし、この簡単な発想がないために、女の子ならすぐに両手を握りしめて、胸の前にあげるニャンニャン・ポーズになったり、頭から倒れて気絶もしていないのに、手足の力がぬけた死に体を取らせるポーズが横行したりするのです。
ちょっとエッチな話になると機械的に頬を赤くそめる。会話シーンになると睨めっこの位置関係にする。照れると右手を頭のうしろにあげる、ちょっと考える間をとらせてお茶を飲ませる、タバコを吸わせる（禁煙が定着してきたのでなくなりましたけど）というものになったりしますが、それは、プロの仕事ではありません。
キャラクターがからむような（両者の体位の問題ですが）会話シーンがないというのが現実なのです。これは、人間の体が動くことを想像していないからおこる表現なのです。

大劇場、小劇場、映画、テレビ、アニメという媒体の違いによっても、演技のあり方は変りますし、観念的なもの、比喩的なもの、シリアス、コメディ、ミュージカル、ボードビルによる**演出スタイルの違い**もありますが、この“スタイルの違い”という言葉も理解できるセンスを身につけてください。
アートとして創り上げるものもありますし、古典的な演技論を書いたスタニスラフスキーの感情移入的な演技とブレヒトの自省的な演技というようなものを知っておいても無駄にはなりません。
しかし、演技というものは、リアルであればいいだけではなく、デフォルメする必要もあれば、整理する必要もあるのは“見世物”だからです。
これらのことは原則であって、気分だけですませられる問題ではないのです。
そして、演技を意識しながらも、ドラマの構成を考え直さなければならないというレベルになれば、シナリオ自体の問題にもなってくるという理解が想像できるようになります。

## 現実的対応の方法

登場人物（キャラクター）の性格は、一度決めたら変えてはなりません。当たり前のことなのですが、これが守られないのも現実なのです。
原因はあります。
ストーリーの展開を考えていると人物の性格を意識するのが二次的になってしまうからです。
シナリオ段階でいえば、一度書きはじめたストーリーは、まずラストまで書いてみて、ストーリー全体を見直します。が、ここでも厄介な問題がおこります。
ストーリーの事件、事象を羅列していっても、次の展開が見えなくなるということがあるということです。
その場合は、事件、事象を創出することをやめて、登場人物一人ひとりの性格が正確に描き出されているのか、人物造形が不鮮明ではないか、と考えて、人物造形の部分を再考しながら、事前の作業に重ね合わせていきますと、次の事件なり事象を創出することができます。
そのうえで、再度、ストーリー構成を確認します。

コンテ・マンなら、まず第一稿のコンテをラフでなるべく早く仕上げて、そのうえで、第二稿をチェックすることによって、不都合を解決する方法を発見し、手直しをして、実際の第一稿にするというぐらいの段取りを踏みます。
その上で決定稿にもちこむ作業をするのです。

アニメーターなら、担当パート全体のカットをラフで描いて、動きのつながりのプランをつくってから演出家と協議をして、そのうえで各個のカットの実作業にはいります。
**いきなり清書にちかい作画はしてはなりません。**
それでは、演出家はリテークをしづらくなり、リテークをくらったアニメーターは、膨大に時間を無駄にすることになるからです。

実写でいえば、役者との脚本読みにはいる前に、演出家はコンテを仕上げるべきなのです。
そうすれば、文字だけで想定されている曖昧なものが、もっと強固なドラマ・ラインを生み出すことになります。
コンテというのは、映像の展開によってドラマのプラン全体を見渡すことがで

きて、再構築するアイデアを投入することができるものだからです。
しかし、現実の実写の世界では、コンテを書く演出家は少ないですし、コンテを読めるスタッフも少ないので、この手順は絶対的に実行されていません。
コンテ作業は、ただシナリオを画にするための段取り的な作業ではないのです。
シナリオ執筆の延長線上にあって、シナリオをより強固にしていく（劇構成を確固としたものにする）最後の砦になるものなのです。
コンテ作業というデスクワークの作業段階で、視覚的構成をおこないながらストーリー構成の最終確定ができて、物理的に撮影現場で用意すべきものが視覚化されるのですから、現場の仕込みの予算も読むことができるはずなのです。
ですから、ぼくが、実写のメイキングを見て不思議に感じるのは、カメラのそばでセリフの変更などをしているケースで、あれは作業をシナリオ執筆段階の作業にもどしている言語道断な光景なのです。

では、コンテ主義にのっとった演出では、現場でのアドリブなどは許さないのかという疑問がおこりそうですが、それはありません。
コンテはあくまでも基本ラインを設定したガイドでしかありませんし、アニメでもアニメーターや背景によってカットの質はちがってきますし、その違いを現場的にいかに整合性をもたせるかと考えて、手直しはします。
ですから、実写ではコンテの用意があっても、役者次第、大道具小道具の事情、ロケ現場次第、天候次第で、臨機応変に演出をするということは、当然考慮すべき事項なのです。

デジタル技術が身近になった現在、ゲームになっているムービーなどは連続して動きっぱなしですから、コンテなど必要がないように見えます。しかし、なにを動きっぱなしにするのかという根本的な問題を指定する段階で、コンテは必要になっています。
また、デジタルの作業は、個々人のパート（部分的な）作業になることが多いので、各人が率先して第一段階の作業を終了させて、他パートのスタッフのチェックをうけられる状態にもちこむか、自己検証ができる段階にもちこむことが、作業効率をあげて良い作品をつくるコツということになります。
当初に仕込みすぎるのは危険だということです。データが重くなれば、そのリテークは地獄になるからです。
それは鑑識眼というものとも関連してくることなので、ともかくラフの段階で検討しあい、徐々に改善していくというのがデジタル作業の場合の要諦であり、

それはセル・アニメでも実写でも同じなのです。
　コンテは作業指示表ですから、なるべくはやく全体の流れ（構成）を見せて、各パートでやるべき作業を提示することによって、作業効率をあげさせることができます。
　個人の能力に任せてしまって、最終的にできあがった画像を見てから、『アチャー！　こんなはずではなかった！』と手直しをするのでは、経費と時間を無駄にすることになります。

## 映像作品のアタック

　映像作品は、映像を楽しく見せるためのものですから、俗にいうトップ・アタックは必要です。俗にいう“掴み”ですね。
　映像的にはクライマックス的で、そこにその後のストーリーの背景なり、中核のテーマが語れられているものがベストです。
“見せ画”のつくりはじめに“物語全体の触りを見せる”ということです。
　特別なロボット（これもキャラクターです）が出てくる物語なら、トップ・カットでロボットを出せということですし、まずは“物語の輪郭を説明して、観客に見る方向性を示してやる”ということです。

　シナリオ構成論でいう起承転結の“起”からはいりますと、イントロダクションの長い作品になってしまって、ラストから逆算すると不要だったというケースは多いのです。だからこそ、この計算をしろ、というのです。
　映画は短編小説のように圧縮した物語を見せることですから、各シーンのイントロ的な部分をどんどん削除していって“シーンのクライマックスだけをつないでいく！”というぐらいの覚悟をすべきなのです。
　そのうえで、全体として観客にわからせる起承転結の構造を検証するのが手順です。
　だからといって、激しい描写がアタックになるというものでもありません。トップ・アタックでは、ほかの作品とは違うぞ、という差別化を見せると考えるべきなのです。
　別の言い方をすれば、“映画は冒頭の五分で全部見せろ”です。
　この意味は説明しがたいのですが、肝であることはまちがいではありませんので、死ぬまで覚えておいてください。

## テレビのまやかしと正義

圧倒的な情報の物量を発信するＴＶは、つぎの日には、その情報が修正されていても平気な媒体であり、かつ、バラエティ、ドキュメント、ワイドショーから学術的な番組までがゴッタ煮になっていますので、表現の正当性は問われていないといった側面があります。

それでも報道をおこない、データを提供する機能も高まったために、ＴＶで表現されたことが誤解の温床になったり､そこで表現されたことが正義（世間の風潮・流行）になってしまう傾向もあります。それはネットが一般化したことで、さらに拡大しています。

しかし、映像作品を創るということは、ＴＶのバラエティ的な番組のなかのひとつを埋めることではあっても、テレビの番組をつくっていくこととは、多少ちがう性格をもっています。

ＴＶという媒体を発表の場にしていても、独自性のある物語世界を提供していくものだからです。

膨大な時間枠を埋めるために、ＴＶドラマというものが生まれました。そこで仕事をした後に､映画を監督したマイケル･マンの言葉は示唆に富んでいますので、引用させていただきます。

**『テレビ・ドラマは、せりふと俳優のアップで成り立つ世界。欲求不満になる。映画なら言葉に頼らない表現も可能。作り手としては、ずっとやりがいがある』**

【朝日新聞夕刊／ 1996 年 5 月 23 日発行】

## 観客はするどい

できの悪いアニメの演出をしているスタッフたちは、ふつうの人たちが**できの悪いアニメをできが悪い**といっていることを知らなすぎます。

「なんかトメ絵だったものがいきなり動いてしまったりして、またすぐにトマルのね。だから見たくないのよ」

これが、ふつうの人のアニメ評です。演劇や映画でも、これにちかい反応が観客にあります。

長すぎる、かったるい、と思っても、一度劇場にはいってしまった観客は、料金分だけは楽しみたいと願っていますから、最後まで見てしまいます。

そして、デジタル技術が安価に使えるようになった現在、この現象が実写の映像でも頻繁に見られるようになりました。
ましして、解像度が良くなった画像であればあるほど“画像そのものが見世物になる”と感じられるのでしょう。アニメの特権であった“動いているものが止まる”“止まっているものが動く”的な処理が日常茶飯事にあらわれるようになりました。
そこにあるのは、“見せる”だけの精神しかありません。

ＣＭならそれも分かるのですが、その感覚が映像作品にも多用されるようになって、はたしてそれで“物語描写が豊かになったのか”という問題については、今後考えなければならないテーマになったといえます。
当事者が認識しなければならないことは、「作者のマスターベーション（自己陶酔）は分かるけど、他の人に見せるんだったら、もう少しねぇ」ということではないでしょうか？

作品は世間にむかって発表されるものですから、スタッフの自慰的なものであってはなりませんし、一般化したおもしろさがなければ公表してはいけないものなのです。
完成した作品は“クリア（明快）でなければならない”と規定することができます。
メジャーなヒット作品には、すべてこれがあります。
小さな個性と才能しかないスタッフの自慰的な作品などは、四畳半のマスターベーションなのですから、そのようなものを見せられて楽しむ観客はそれほどいないのです。どうせなら、美人のお股を見たい、と考えるのが観客なのです。
この場合、“美人に見える”という部分が、作品のクリアな要素になりますが“どういうものが美人なのか”は作品の狙いによって違ってきます。
そして“どのように美人であるのか”と描くことが作品のテーマになり“その美人がスポーツをやっている”というのが作品の発端になって、“その美人は振られてしまった”というのがストーリーのアイデアになり“振られた結果、美人はより美人になった”というのが、最終的なキーワードになります。
その結果“走ることの素晴らしさに目覚めた人は本当に美しい”というのがアイデアとストーリーを帰結させるためのプロットになって、表現としては、“その走り方とは、呼吸をしないある一瞬”に表現の力点を置いてみる、ということで、こういう視点を手にいれると映像作家は燃えるのです。
そのストーリーのドンデン返しとして、“美人でなくても美人になれる”という普遍的な真理を語ることで、ストーリー・テリングに高めることができるのです。

そして、それは本当におもしろいよねというのが、作品評になります。

オタクやマニアといった観客は、好きなものには底知れない優しさをもっていますが、ふつうの観客は、正直で怖い人たちですから、平気で真実をいい、欠陥をついてきます。
仲間内の褒め言葉と評論家の批評は、ふつうの人びとの気分は代弁していませんから、素人である観客が認めてくれるまでは、自分のことをアーティストだ、クリエーターだと信じることはやめましょう。



## 自己修養

ぼくも長いあいだこの仕事をさせてもらったおかげで、時代性、対象観客、公演スタイルといったものを考慮して、エンタテインメントを提供すべきだと考えるようになりました。
その結果、演技が分かるためにはどうするか？　観賞能力を高めるためにはどうするか？　創作能力を上げるためにはどうするか？　と考えるようになりました。
解答は、単純です。
すべからく良い芝居をみて、良い本を読み、良い映画をみて、面白いゲームをして、良いファッションを意識して、自己訓練するしかない、ということです。
アニメだけ、デジタル物だけ、絵画だけ、小説だけでは、ひろい見識もセンスも身につきませんから、複合的な作業である映像作家にはなれません。
厳密にいえば、映画では演技を見る目は養えませんし、絵画だけでは、彫刻の世界はわかりません。声優になるための声優の訓練というものもありません。演技をするという基本の勉強をするしかないのです。
そして、天性の演出家や演技者、企画マンならいざ知らず、ふつうの人が演技を知るためには、日常のなかで豊かな感性を育てていくという意識をもつしかないわけですし、それは他のパートの人についてもまったく同じなのです。
年齢それぞれで体験しなければならないことをきちんと体験しなければ、情操は育ちませんから、初恋も失恋もしなければなりません。
恵まれていない環境なら、他者にたいして、自分を表現したいという欲求を正確に育てる意識をもちつづける努力をするしかないのです。

昔、呉服屋の小僧さんにはいった初心者には、まずもっとも高価な反物を触ら

せると聞いたことがあります。それを三年つづけて、良いものを知れば、悪いものは自動的に分かるようになるというのです。悪いものを見たり触っても、良いものの良さは絶対に分からないというのです。これは真実ですから、この修行を自分に課すべきなのです。

それは、食べ物でも人付き合いでもそうですから、すべからく上等といわれているものを見て、聴いて、触り、付き合うことなのです。

ぼくらの世代は、若者たちにこの“良いものだけを知れ”という原則を教えずに“なんでもありなのだよ”とゴミにも民主主義的な平等の存在意義がある、と教えすぎたという反省があります。

物語を考える場合も、日常的に良き人との接点をとれる訓練をしていなければ、ストーカー的な物語を平気で書いてしまうでしょうし、演技指導をする場合にも、役者たちの感覚と理解がどこにあるかを見抜くことができなくなります。

そのときの仕事であるドラマの必要な部分を“こうだ”と説明できるボキャブラリー（語彙）をもつ必要もあります。

そして、最後は役者に任せてしまえる無神経さすらも、度量として監督の武器になったりするのですから、我をとおすことが正しいのか？　と考える自分をつくる必要もあります。

飛躍した例でいえば、“すべてを自然から学んだ”“自然が教師であった”といったレオナルド・ダ・ヴィンチの見識から、瞠目する感性と理解力を育ててくださいと言葉にします。

しかし、一方で、“一芸に秀でた人は、他のものを知る力をもてる”という真理もありますから、ともかく、ひとつのもので良いから、自分が触れるひとつの世界の最上等なものを知り、理解する努力をつづけることが大切なことなのです。

第５章

# 映像の原則

コンテをきる原則／方向性の意味の違い／視線（目線）の向き＝方向性を示す
方向性を統一する意味／サイズ（画角）／画面サイズは変化する
位置（フレーミング）の意味性／フレーミングが感情表現をする
アングルと方向性／遠近を意識すると世界観を描くことになる
アングル（角度）の意味性／俯瞰はつかうな！／照明（ライティング）
モノクロ映画の陰影／色彩（カラーリング）のなかの補色の問題
動きの発生による意味性／動きの複合の舞台から視覚的意味性を見つめる
能舞台に見る視覚原則／能で考えられている型は映像には適応できない
イマジナリィ・ライン／目線合わせ／越えられない国境線は移動する
ふたつ同時に発生するイマジナリィ・ライン
イマジナリィ・ラインを乗り越える方法／速度感の統一
イマジナリィ・ラインの実際／喜怒哀楽を描く速度感／映像は波乱万丈を求める
カットが変わることも動き／アクション・カットは戦いのことではありません
編集でテンポとリズムをまとめる／劣悪な条件をコンテで乗り越える
作品の速度感／カットの頭は待つな／独立してしまうカット
フレーム・イン、アウトの間／景色のカットも孤立しない
黒ベタは動きを殺す／主観のカメラ・客観のカメラ
回想と夢／レンズの雫／臨場感を出すのはアニメの方が難しい
パーソナルなフィルム、広いフィルム／映像的なダイナミズムの面倒さ

# 第5章　映像の原則

## コンテをきる原則

コンテ作業上の原則というのは、コンテを書くための原則ではなく、映像作品を完成させるための原則のことです。

最初のカットで、Aという人物がフレームの右から登場したら、つづく次のカットでも右からの方向性を維持しなければならない。つづくカットで、逆の方向の画像にしたら、その人物はAではないかもしれない、と観客は感じます。そのようなことです。

それは、**動きの方向性そのものが意味をふくんでいる**からです。

方向性が前のカットとは逆になっていると、それだけで画像そのものが、逆の方向の意味を持ってしまいますから、観客は、被写体に関係がなく、被写体を同一のものと感じることができないのです。これは、被写体が人物であれメカであれ、なんでもそうなのです。

方向性を無視して、同一被写体のカットをつなげると、観客はカットごとに“それは前のカットのものと同一のもの”という理解をしなければならず、そのための時間を必要とします。

ということは、理解する時間がない早すぎるカット展開や動きの場合、観客は混乱します。

画像の動きの方向性そのものが意味性を持つということは、視覚印象そのものが心理的なダイナミズム（力学）を喚起するからなのです。

わたしたち人間の目が視覚することによって得た視覚印象は、直接的に心理的な刺激になりますから、この感受したものの直接印象には、**解釈や理解がはいりこむ余地がありません。**

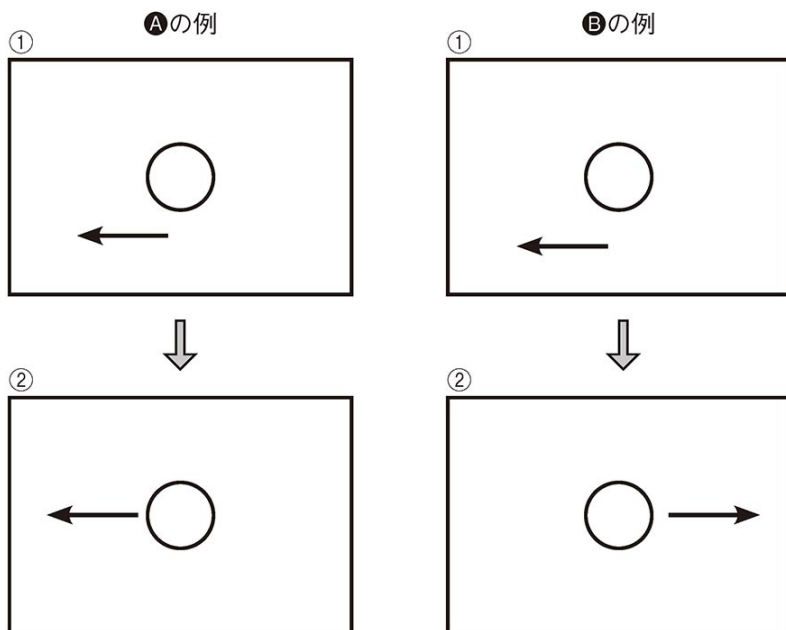
ですから、よほどの例外的な手法を創作しないかぎり、原則的に適応できる画像（映像）の性能ということになります。

いまここで挙げた例だけでは分かりにくいので、これからいくつかの映像的ダイナミズムを発生させる要素について説明していきます。

この映像をささえる原則である“映像のダイナミズム”を理解し、利用しなけ

ればならない理由は、原則的に映像作品というものが、一気に見てもらって楽しむためのものだからです。

老婆心ながら、創作は自由な活動なのだから、ルーティンといったような定型などは無視していいという考え方は、映像の原則については適応できません。

## 方向性の意味の違い

上図の矢印が動きの方向です。また、①と②は、別のカットだと考えてください。

また、フレーム内の被写体サイズの大小には関係がなく、動きとしてはフレームに入って出ていくもの（被写体）でも構いませんし、矢印の方向に移動しているものを、カメラ（フレーム）が追いかけていると考えても構いません。

さて、ⒶとⒷの①で、まず最初の印象が示され、それにつづく②のカットで、①のカットの意味性が補強されます。

しかし、Ⓐの場合は、方向性が同一であるために、映像的には意味性が稀薄で、単純に①のつぎの②のカットは、物語的には“同じもの”という説明を補強しているように見えます。

Ⓑの②では、対立する方向性が示されていますので、①とぶつかりあうという

印象が発生します。
　前頁の図を、動きの方向性を想像しながら、もう一度良く見てください。

　Ⓐの例の①と②の○は、同じ物、と想像できますが、Ⓑの例ではどうでしょうか？
　Ⓑの②の○は、ひょっとしたら、Ⓑの①とは違う○に見えませんか？
　そのように見えないというのであれば、どうしようもないのですが、別のものと想像することは、Ⓐの例よりは容易なはずなのです。
　ですから、Ⓑは、物語的にいえば“対立する相手の出現”を映像的に説明していることになります。
　この印象の違いが、物語的にも対立の構造を発生させ、映像的にも強固な印象を生み出します。それゆえ、会話のようなシーンでは、方向性がぶつかるカットのつなぎ方がおこなわれるのです。
　なぜなら、会話をするということは、両者の合意ができるまでは対立の関係だからです。
　会話の意味性をこのように捉えることができない方は、根本的に物語を表現する素養がないということになります。
　もちろん、Ⓐの①と②のような同一の方向性をもった会話シーンもあります。
　その場合は、会話の内容がからみあっていない、すべっているような印象を演出したいというようなときに使われますし、同意しているテーマを、別々の理屈で説明しているときなどにも使われます。むろん、応用は無限です。

## 視線（目線）の向き＝方向性を示す

この原則も、ぜひ覚えておいてください。

視線の向きは、映像では明確に方向性を示すものとしてあつかっています。

ですから、劇映画では“目線”という映画用語を基準にして現場の作業がすすめられますので、このテキストでもそれに倣って“目線”で言葉を統一します。

目線は、あらゆる意味で方向性を示すもので“劇的な何か”を感じさせることができるものですから、カットを制作するうえで重要な基準になります。

誰かが何かを見ているという場合、左向きであれば、目線は右から左に向いていますから、カットの方向性は、右から左と考えます。右のⒶ図です。

その目線が変われば（右のⒷ図）、なぜ変わったのかという暗示的、もしくは、観客に好奇心を喚起させる意味が発生します。

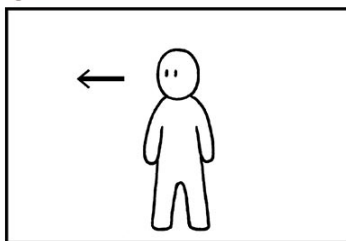
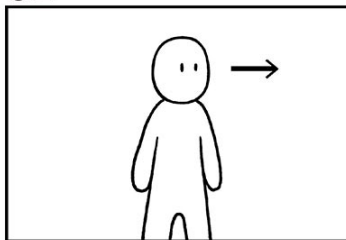
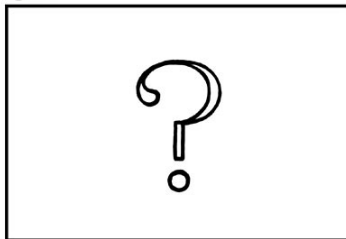
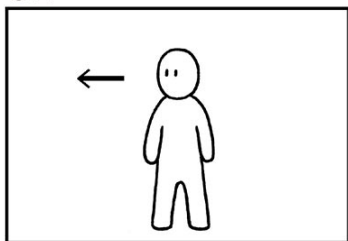
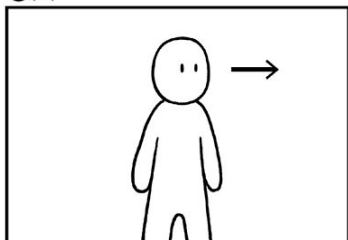
劇であれば、その意味は人物の感情が発生させたものだと理解できますから、その意味を分からせる展開にしなければなりません。

その意味は、右図のⒸというカットで明示されなければなりません。

右のⒶとⒷが同一カットで、同一人物であれば、目線が変わっただけで、映像的にいえば、方向性は大きく変わったことになります。

それは、映像的には、かなり大きな“変化”を表現したことになります。

ですから、よほどの理由がなければ、Ⓐ、Ⓑのカットにつづくⓒのカットで、目線の違った理由になるもの（方向性が転換した理由＝劇的変化が大きくなった理由になるもの）を見せる必要があります。

そうしなければ、観客は期待を裏切られるわけですから、“見にくい映像展開”と感じるだけになります。

もう一度、左の列で、Ⓐ、Ⓑ、Ⓒという連続しているカットを見てください。

音声がなくても、ⒶからⒷへ目線が変わっただけでも、方向性は左右逆に見えるわけですから、大変大きな変化ということになります。その変化を見せられれば“その変化の理由はなぜなのだろう”と観客は考えてしまいます。

ですから、目線の向き（方向性）が変わったのなら、次に変化した理由なり、原因を示さなければならないのです。

観客の期待（心理的な欲望）を次のカットⒸで、描いてやらなければならないということなのです。

それが意外なものであったり、納得するものであることが、劇的な効果を創作することになるのです。

動いただけで意味が発生するのですから、なんとなく動かす、なんとなく動いているものを描くということはできないことになります。

## 方向性を統一する意味

前頁のⒶとⒷがワンカットであれば、被写体は左右を見る芝居をしているわけですから、その目線の向かっている方向（フレームの外）にその視線が見ているもの（対象）、もしくは、その動きがめざしているもの（目標）があるはずです。

それをⒸのカットで明らかにするときには、その目線の方向（動きの方向）の逆のもの（対立する方向性をもったもの）を描かなければ、ⒶⒷのカットをうけたカットにはなりません。

この対立と「受け」がうまくできたカットのつながりであれば、劇的な関係を演出することができます。

しかし、劇的効果よりも、スムースな展開を心がけるのなら、方向性を統一して描けば、抵抗感なく見易いものにすることができます。ですが、この場合は、ただ流れているだけの映像になってしまいますので、劇的葛藤は描けません。

**葛藤＝もつれ、争い（つまり、対立であり衝突）**
**劇（ドラマ＝物語）＝葛藤を描くこと**

このように考えますと、映像としては、たえず対立構造を描いた方がいいのですが、それを描くためには、まずは、物理的にも感情的にもスムースな流れを構成できる基礎学力がなければ、いざというときに対立も葛藤も描けませんので、**葛藤を描くという命題**はいつも意識する必要があります。

ぼくが学生時代にやらされた実験で、こういうものがあります。

走るだけの人物を、いろいろなサイズで撮影したカットをそろえて、動きの方向を統一したものと、カットごとに方向を変えたもののふたつを見比べる実験です。フィルム全体の長さは両方とも同じにします。

これを映写して見比べると、同一方向の動きにまとめたフィルムのほうが、あきらかに三分の一ほど短く感じられます。

次に、右から左に方向が統一されたもののほうが、左から右のものより短く感じます。そして、方向性を逆に取り混ぜたものが、一番長く感じるのです。

逆の方向で統一したものは、上昇指向を喚起してくれて期待を抱かせるのですが、いつも力強く、厳しいという印象を植えつけるだけで、あまり長く見せられると疲れます。

これが、視覚による印象なのです。

このように、方向性だけでも、映像のダイナミズムが発生しているのですから、映像の作劇の表現に利用しなければならないのです。

同時に、そのほかの要因、フレーミング、長さ、芝居など、映像を成立させるすべての要因を考慮しなければなりません。

ワンカットの長さはカットの画質［質量＝クオリティ＝どれだけの情報量が映って（作画して）いるか］によっても違ってきます。複合的要因が重層的に作用するからで、“すべての要因の力学を総合的に考えなければならない”のです。

つまり、カットの長さは、演出家が勝手に決定できるものではなく、カット内の要素の複合的な力学（情報量）によって決まってくるのですから、予定するカットがあるのなら、それはプランニングの段階で、カット全体にわたって設定しなければなりません。

映像が氾濫する時代、一般的に映像に対する感度が高くなっているのですが、ただ見ているだけでは、映像の感性は訓練されません。

**“意識して”**見ること。

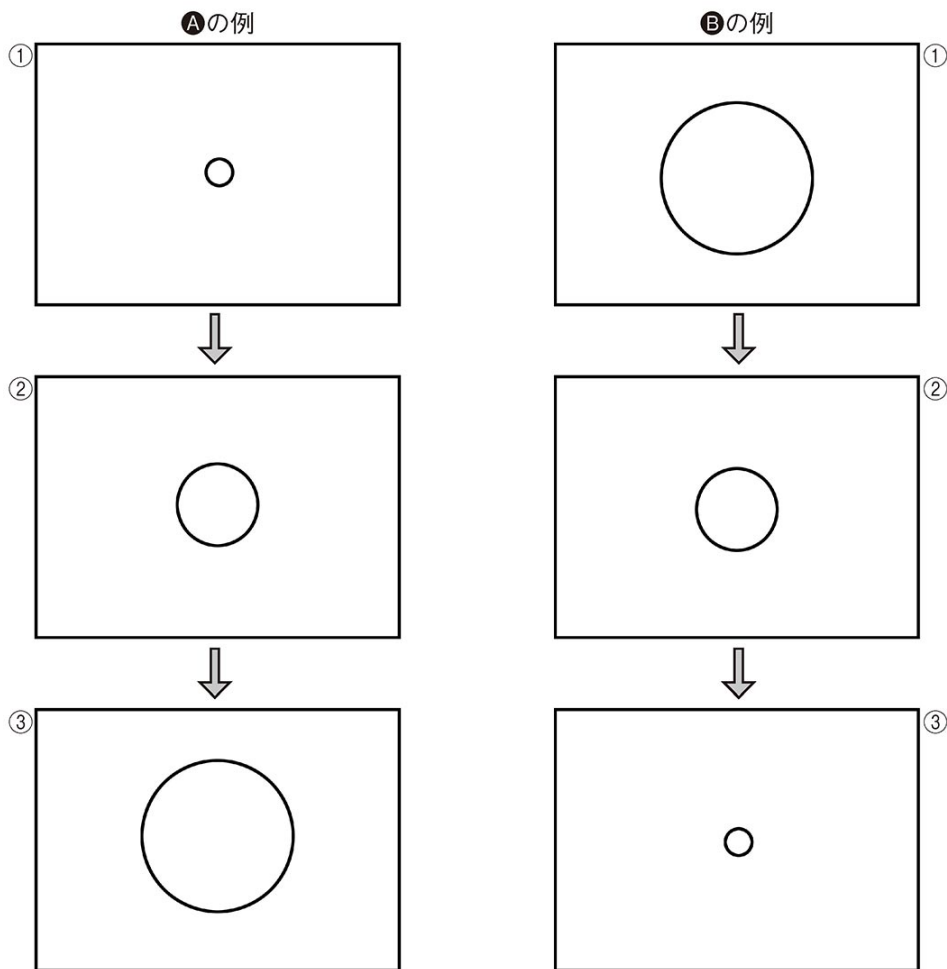
そして、なぜそのように構成されているか、なぜそのように制作されたのかを考えることで、はじめて映像を制作する糸口になる感性を育てることができます。

ＣＭは、短い時間に情報をつめこむことと、いかに長く感じさせるように見せるかに腐心していますから、良くできているＣＭは、たいていカットごとに動きが左右逆になるように構成（編集）されています。

## サイズ（画角）

サイズというのは、フレーミングされた画面のことです。画像撮影が一般化していますので、サイズについての説明は省略します。

人によっては、アップ・サイズのときの顎の位置や、バスト・サイズのときの胸の位置をどこにとるかと悩むようですが、それは瑣末なことですからお好きにやってください。

ここでは、映像のダイナミズムの観点から確認しておきたいことにしぼりますので、次のＡＢのふたつの例をつかって説明しておきます。

Ⓐ、Ⓑとも、タテに見下すように見てください。

Ⓐ、Ⓑの①②③はそれぞれの別カットとします。被写体は同じものです。

それが動いていると考えると面倒なので、ここでは「止まっている」ものと考えて、カメラのフレーミングのみを変化させたカットと考えます。

厳密にいいますと、カメラのレンズを変えずに、カメラが接近もしくは後退して撮影した場合と、ズームレンズで変化させた場合では、カットの質はちがってきます。が、ここではそれも考慮しません。アニメでは、レンズの違いが質的変化をおこすことはありません。デジタルでは、レンズの画角変化の模擬操作がおこなえますが、それも考えません。

あくまでも、フレームに対した被写体の大小だけを考えます。

さて、Ⓐの例は、視覚印象の強度が強くなっていきます。Ⓑはその逆です。
それだけのことですが、視覚印象のダイナミズムの基本の感覚です。
この印象の強弱を利用することで、物語の語り口を映像的にコントロールできるのです。
この強弱の意味性は、言葉に変えると、次のような認識を喚起していると考えられます。

接近する、接近してくる＝迫る。良くわからせる。局部を認識させる。<br>
分からせたい。認識させたい。見せたい。見ろ！

良く見ようとする、見たいものを見せる＝ディテールが描写できる。<br>
対象を観察したいという欲望を充足させる。<br>
これを分かれ。認識しろ。欲望を満たせ。<br>
怖いだろう。気持ち悪がれ！

遠のく＝距離が離れる。見せたくない。行ってしまう。逃げる。昔のもの。<br>
見たくない。逃げたい。こういうものだから、もういいだろう。

全部が見える＝全体を観察しろ。状況を分かれ。分かってよ。もういいよね。

客観化＝被写体がそのような状況にいる（ある）。<br>
周囲のなかで埋没させる。<br>
見せたくない。見たくない。

以上の例は、とりあえず思いついた言葉の羅列でしかありませんが、映像の変化は、このような言葉に**転換できるということの意味**をよく想像し、理解してください。
この機能があるからこそ、映像は「語り口＝ストーリー・テリング」を持てるのです。

このⒶ、Ⓑの①→②→③が、ワンカットであっても基本の印象は変わりませんが、ワンカットの場合は語り口が性急になります。
もちろん、カメラ・ワークの速度を変えることで“ゆったり感”を表現することもできます。
ワンカットにするということは、表現をシンプルにすると考えてもいいのですが、カットが変わる、カットを違えたほうが良いという場合は、“カットが変わる境い目”が瞬間的に変化を生む表現になりますから“別の意味もくわわる”と考えて、採用には用心が必要です。

**注：ワンカットか別カットかの問題は、カットの長さという要素がくわわることによって、表現される意味性に違いが生じてしまいます。そして、カッ**

**トの長さの問題は“劇的な語り口の問題”というもっと総論的なテーマとして考えなければならないので、ここでは考えないようにします。**

モニタもスクリーンも、物理的な画面の大きさは変わりませんから、画面サイズは、カメラ・ワークか被写体の動き（演技）によって変化をつけるか、カットの転換をすることによってのみ、表現されます。

**サイズの違いの発生＝映像のダイナミズムを発生させる基本＝劇的な表現手段の基本**

このように理解すればいいのですが、サイズの違いによって“画質的（クオリティ）な意味の違い”も発生するので、日常に見られる映像からそれらの違いはわかるようになってください。



## 画面サイズは変化する

映像で大切なことは、フレーム内のサイズが変わるということですが、ここでいうサイズとは“フレームのなかでの被写体のサイズ”のことです。

このサイズ変化こそが、映像のダイナミズムそのもので、映像表現上、重要な機能の変化要因となります。

携帯のモニタやスクリーンのサイズのことではないのですが、厳密にいえば、この視聴媒体によるサイズの違いも考慮したいのです。が、これも本テキストでは無視します。

しかし、大画面で上映される画像と携帯レベルの画像の違いによって、演出手法は変えるべきです。

かんたんな事例を挙げれば、アップ・サイズひとつとっても、大画面と小さいモニタでは変えるべきなのですが、この理由は詳述しません。独自に考えてください。

本論に戻します。

なぜサイズが変わるのか？

カメラの前にいる被写体が、手前からむこうに行けば、アップからロングに画面は変化します。その逆の動きをすれば、アップになっていきます。

また、被写体が動かなくても、カメラが被写体から後退（俗にヒクという。トラック・バック。ズーム・バック）すれば、アップからロングにすることもできますし、その逆がトラック・アップかズーム・アップです。

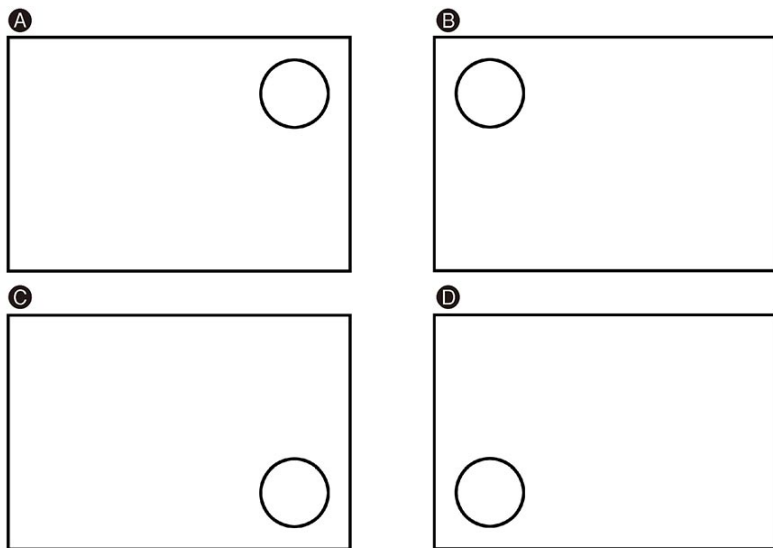
映像は動きによって表現されるものですから、サイズの動きは当然のことにように見えますが、これを上手につかって演出できるかというと、それは別問題な

のです。
　ことに、コンテの段階で完成映像を想定しながら、この動きの変化を効果的につかって演出を予定することは、一般的には難しいようです。
　初心者は、フレームのなかで動く演技というものを想定できず、たいてい「板付きの芝居」になってしまいます。
「板付き」とは、演劇用語で、舞台の板の上に貼りついているという意味で、一カ所にとどまっている演技のことをいいます。
　歌舞伎や演劇ではたいへん多い手法なので、やってもいいと思っている演出家がいるのですが、うかつに流用していいものではありません。
　大舞台で数人の役者が板付きのまま演技をさせますと、台詞がはじまっても誰がしゃべっているのか分からないケースがあったりします。歌舞伎は、それを迷わせない手法を様式として確立しています。
　ということは、映像の場合には逆のことがおこります。板付きのカットをつづけますと､強制的に板付き芝居を見せることになりますから､カット運び､つまり“映像のテンポが強力に一定”という流れになってしまうのです。

　映像本来の演出をめざすのなら、“演技を描きながらサイズが変わる”という二重の動きを想定するぐらいのことはしたいものです。
　それが“ 志 ”というものです。

## 位置（フレーミング）の意味性

カメラのフレームミング、モニタのフレームに対して被写体がどの位置にあるのかということです。レイアウトに準じます。

これも、映像的な意味性に大きく作用します。

被写体が同じ○であっても、フレーミングされた○の見え方は、それぞれに違います。

これを同じだと感じるようでは困ります。違いが分かるように訓練してください。

なにが違うかといえば、Ⓐと Ⓑでは、Ⓐの方が“なんとなく来そうな速度”が違って見えます。

“来そう”という感覚は手前に来るという意味で、向こうに行くという印象はありません。控え目に見ても、Ⓐの方は左下に向かうかもしれないと感じます。

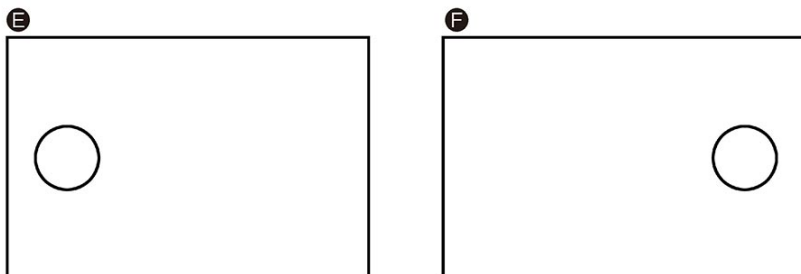
Ⓑの方は、横に真っ直ぐに移動するように感じられます。または、右下に落ちるかも知れず、手前に来るという感覚は、Ⓐよりは少ないと感じられるでしょう。

ⒸとⒹでは、それぞれ空いているナナメ上に移動しそうに感じますが、両方とも手前に来そう、という印象は少ないはずです。もちろん、まったく感じないということではありませんが、フレームにそって画面内をクルクル回ってしまうかもしれないという想像をかきたてるのではないでしょうか。

そして、Ⓓの左下にある○は、Ⓒより元気かもしれませんし、ⒸとⒹでは、ど

ちらが“強そう”でしょうか？　判定はまかせますが、印象は違うと思います。
これが、フレーミング、または、レイアウトによる印象の違いです。
そして、それは、視覚印象が違いを発生させているものですから、これも映像のダイナミズムを生むもうひとつの要素になります。

そうそう、Ⓐ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓓとも〇は同じ大きさなのですが、大きさだって違うように見えませんでしたか？
大きさが違って見えるのは、位置のモメント（moment）がはたらいているからなのですが、心理的な印象の違いが、そのように感じさせているのです。
フレーミングに対して被写体がある位置によって、視覚印象の違いが発生することを、物理的にいうところの能率（moment）が発生していると考えられているのです。
映像を演出するうえで、これを無視するのはとても損なことです。
これに遠近、上下の違いを加えれば、印象の違いはより明確になり、物理的に匹敵するほどの違いを発生させることができるのです。

もう一度確認の意味で、今度は下図Ⓔ、Ⓕを見てください。
横センターの位置の〇では、どのように動きを想像させてくれるでしょうか？
Ⓔの〇は、右方向に移動するしかありませんし、Ⓕはその逆なのですが、どちらも一直線に真横に移動したとしても、ⒺとⒻでは、視覚印象として同じには感じられないはずです。
想像してみてください。
Ⓔの方は、上がっていくように見える、上がっていくかもしれないという想像を喚起されませんか？
Ⓕの方は、下がっていくように感じられるでしょう。
これが物理学にも匹敵する、視覚印象の問題なのです。

右のほうが上位にあるという視覚印象の大原則があるために、われわれは、右にあるものは、滑らかに動くと感じられ、それは川の流れのように“なんとはなしに下に行く”と感じてしまうのです。

左の位置は、心理的に下位であるために、左にあるものが横に移動するだけでも、下から移動するということは無理して移動するように感じられて、上向きに移動しているのではないか、強い動きだ、という印象をうけるのです。

心臓という左にある最も大切な臓器を守りたいという本能があるために、人間は本能的に、左にあるものを守ろうとします。ですから、左から右に移動して見えるものに対しては、あえて動こうとするものだから、上昇しようとしている指向性があると感じてしまうのです。

ぎゃくにいえば、反対の右側から移動するものには、自然な動き、受け入れやすい動きとして捕える癖がありますから、見る者は寛容に受け入れてしまうのです。

そのようなことから、演劇界の先人たちは、右手の位置を上位＝上手（かみて）、左側を下手（しもて）としたのです。演劇と映像は見て楽しむものですから、視覚印象の力学は同じように作用します。

では、87頁のⒸ、Ⓓは、Ⓐ、Ⓑに対してどういう位置付けになるのでしょうか？

上下感では、Ⓐ、Ⓑ以上に下位の印象をうけますし、左右の位置に関係なく“安定”した印象もうけます。

“安定”というのは、静止感覚を喚起することですから、静けさや時間が停止しているような感覚を表現することに有利につかえます。

同時に、左右における位置感覚の違いが、Ⓒ、Ⓓのどちらが安定感、静止感が強いかといえば、理論的には心臓によっているⒹの左側ということになります。

Ⓒのほうは、“左にすべっていくかもしれない”という想像を刺激されるのは、上位にあって動きを喚起する位置にいるからです。

しかし、先ほど動きを想像したときは、Ⓒ、Ⓓは、Ⓐ、Ⓑ以上に元気でした。

それは、下位の安定、静止感を想定した位置から動かざるを得ない可能性を想像したとき、“上昇指向をもっている”と見る側が想定したからなのです。

守りの側からわざわざ動くなら、“強い動きになってしまう”と、観客が想像するのです。期待でもあるのですが……。これが、劇の上昇指向をささえてくれる原動力になるのです。

こういった感覚の違いは原理的ではあるのですが、人によってうける印象が違うことがあるのは、人間は精神的な動物だからです。つまり、成長する過程でなんらかの強い印象変換や偏りといったものを心理的にうけて、ここに記した感じ方と違う方がいらっしゃいます。
そのような方には、ここに書いた例は一般的な印象なので、“これを原則にして利用したほうが有利だ”と覚えてください。

ただ、利用の仕方は単純ではなく、複合的につかうことのほうが多いので、教えにくい部分もあるのですが、複合的につかえるからこそおもしろいともいえるのです。
創作行為というものは、未定のもの、不特定で曖昧なものを整理統合して、第三者に感動してもらうものを創ることなのですから、とりあえずは、原則を知り利用することが有利であるのです。

## フレーミングが感情表現をする

作品のなかで、カットのサイズが“アップになったりロングになったりするのはなぜだろう”“役者（登場人物＝キャラクター）の顔をはっきり見せるためにだけアップにするのではないだろう”というような疑問はもってほしいのです。
そのように考える癖をつけることが、自己訓練になります。
人にはいろいろな感情があり、カメラのサイズ、アングルは千変万化で、感情表現が芝居（ドラマ＝ストーリー＝劇）の進行を高めるように作用するのだから、そのときの劇の流れに最適なフレームとサイズというものがある。
また、“被写体それぞれも独自のフレーミングを要求するもの”だから、同じアップの撮り方が、ほかの被写体に適応できるということも、絶対にないのです。
しかし、“フレーミングはそれぞれにこれだ”と覚えてしまいますと、被写体それぞれが持つ独特の個性を引き出すフレーミングを発見して撮る（作画する）事が忘れられるのが、現場なのです。
つまり、即成観念や現場に足をひっぱられてはならない、といつも意識しつづける必要があるのです。

また、サイズの変化は、前後のカットの関係とも深いかかわりあいを持ってくるものですから、その流れと全体との関係のなかで「このカットは、このサイズを要求している」と見抜かなければならないのです。

“そのカット”のことだけを考えているのでは、正確なフレーミングを獲得することはできません。

演出者は、観客に、劇中の感情が“どのように悲しくなったのか”“嬉しくなったのか”の経過を分からせるために、“このような展開にするしかない”と考えぬいて、そのなかで適切なサイズを決めていきます。

このように考えて設計したうえで、最終的には単純で率直シンプルな構想力をもって、作品に対峙していきます。

## アングルと方向性

映像の視覚的な印象の強弱は、生理的物理的なモメントから発生するものですから、映像の力学というものがあるのです。

アングル、サイズ、動きの方向性、動きの速度が、その主要要素です。

**アングル（被写体に対する撮影角度）**

**俯瞰（フカン）のアングル＝弱い印象。総論的印象。**

**呷り（アオリ）のアングル＝強い印象。怖い印象。**

**人間の平均的な目の位置のアングル＝安定感、自然感覚。ふつう感覚。**

**動きの方向性**

**右から来るものは強い（左に向うもの）＝ ふつう。当たり前。**
**自然的に強い印象。**

**左から右に向くもの ＝ 逆行する印象があるために、そのものが強いという印象。**
**しかし、左にあるだけのものは、安定と下位の印象。**

**正面から向うに行く ＝当たり前で、弱い印象。状況論、総論的印象。**

**正面からこちらに来る＝訴え印象。自己主張。動きに強制感がある。**

**下から上に行く ＝ 極度の逆行だから強い印象。下にあるままのものは下位。**

**上から下に行く ＝ 自然的に強い。怖い。圧倒的印象。**

**画面の被写体に対するサイズ**

**ロング・サイズ ＝弱いが、情報量はひろい。漠然としている。**
**アップ・サイズになるにしたがって強い。**
**アップになるにしたがって、情報量は緻密に精緻になる。**

**【個々のサイズの意味性は考えてください】**

**動きの速度**

**早ければ ＝ 凄い。怖い。**

**遅ければ ＝ かったるい。イライラする。ゆったりする。穏やか。**

**【矛盾する意味があることを見逃さないでください】**

あまりにも当たり前のことですから、これらのことは教えられなくてもやっていけそうに思えます。しかし、現実はそうではないのです。

原因は、ひたすらカットを制作するという作業が、個々におこなわれるからであり、画像のサイズとアングルとレイアウトによって、画像での見た目の速度感が違ってしまうために、その統一が難しいからです。

それは実写でも同じで、実写ではさらに撮影現場の都合やスケジュールの問題で、妥協したカットを撮るしかないということがおこります。カメラを移動して設定するのが面倒という理由もあります。

本来、速度を表現するには、被写体の能力、性能、物語全体の流れから必然を考えて割り出さなければならないのですが、現場的には「こんなものだろう」と処理してしまうケースがほとんどになってしまうから、この当たり前の事をずっと意識しろ、と指摘せざるを得なくなるのです。

## 遠近を意識すると世界観を描くことになる

これについては、基本はフレーミングのサイズの問題と同質ですが、微妙に違う性格もあります。

遠近感を演出するということは、フレームのなかで切り取られた劇空間（フィクション・ワールド）の世界における被写体同士の距離や関係性を表現することになります。

視覚印象の力学的な意味を希薄にして、観客に、環境と被写体の劇的な関係性をよみとることに力点がおかれたカットになるケースが多いのです。

我々が日常的に見る光景のなかで、人が歩いている光景のカットなら、観客は視覚印象の力学に支配されたまま見守るでしょう。

しかし、ＳＦやファンタジーの世界や時代劇では、おうおうにしてその作品のなかに描かれているものだけの世界になりますから、観客は、背景や事物と被写体の関係性をよみとることになって、視覚印象の原理的な支配から抜け出てしまうものです。

カットの奥のほうに映っているどんなに小さいものであろうとも“あれはなんだろう”と考えてしまいますし、人物が背景と比較して大きかったり小さかったりすれば、その関係性の意味をよみとろうともします。
つまり、フレームに対する比率という二次元の視覚印象の問題などは無視して、映されている視覚情報の理解に関心がいくのです。
そうなりますと、映像作品のカットは、観客にとって未知なる物を説明するか理解させるというカットを用意しなければなりませんから、手前の被写体と奥の背景との関係性を描くことに留意することになります。
しかも、劇的な流れを停止させずに、物語は流れるように構成しなければならないという次元の違う条件もクリアにしなければなりませんから、時代劇やアニメ、デジタル作品では、かなり高度な演出術を要求されます。

なぜ高度なのかといえば、劇的な構成を優先させれば、背景的な問題や、劇世界の日常的なことを説明している暇はないからであり、だからといって、劇的な感情の流れを軸においてしまえば、世界観が分かりづらくなったりして、構成上のバランスが極度に難しくなるからなのです。
ですから、フィクション・ワールドでは、観客に分からせなければならない現実は、正確に描かなければならないのですが、そのカットやスペース（鑑賞時間）は、物語的にはたいてい余分なことなので、劇の進行のバランスを崩すように作用します。そのバランスをとることは、本当に難しいことなのです。

別のいい方をすれば、未知（異質）の被写体が同時に描写されている場合、劇的な関係を視覚的に語らせるのは手間がかかりますので、“どのように有効な遠近の描写にするか”という問題につきあたります。
その場合に有利な道具になるのが演劇的手法なのですが、それを最大限に投入するためには、映像的にも劇的にも、“極度に物語を構成する力”が要求されるのです。
これは、プランニング能力であって、勘だけでは突破できないものです。

## アングル（角度）の意味性

実写のカメラでいえば、被写体に対する「仰角」、「俯瞰」、「水平」のことです。
アニメでは、この効果を絵そのもので描き出しますが、これを正確に表現できるアニメーターが少ないので､現実的な問題としていえば“採用しないほうがいい”といいきれます。

極端に前後左右、上下のどこからか狙うカメラ・アングルにはそれぞれ意味があるのは、一般的に理解できることでしょう。
しかし、実際には、特別なアングルが適切につかわれることが少ないのは、撮影現場の事情やスタッフのマメさといった問題、演出と編集マンの意見の違いなどがあるからで、アカデミー賞を獲得している作品ですら、つまらないところで手間を惜しんでいるケースがあったりします。
だからこそ、原則を踏まえる努力はすべきで、そのうえで“現場的にはどこまで妥協できるか”と考えるようにします。

しかし、３Ｄで被写体を360度回り込めたり、ズーム効果が自由につかえるようになれば、映像の原則的な印象効果などは考える必要はない、という感覚も生まれています。ゲームのムービーならそれも許されますが、劇映画とそれに類する映像作品では、受け入れられる考え方ではありません。
そのような手法の乱用は、ただのジェットコースター映像を作り出すだけなのです。

さて、本論です。
実写の「目線の高さの水平」というカメラ位置は、“ふつう”を表現します。
なぜなら、いつでもだれでもが見ている高さからの光景のためで、そのカメラの視線の高さを“目線で撮る”という言い方をします。しかし現実にはこの“ふつうの高さ”というものが一定していないという問題が発生します。
原則とはいうものの、映像の原則は、物理学的原則ではないので、決定的にひとつではないのです。
しかも、映像では複合的につかわれますから、すべて、原則を理解したうえでの応用となるので厄介な仕事になります。
一定していないことの理由は、人間の目の高さが背丈によってみんな違うからで、一般的にいう“ふつうの目”の高さは、どのあたりにあるのかと考える必要

があります。
大人を主人公にした場合と子供を主人公にした場合では､その作品での“ふつう”の高さは違ってきます。
また、終始客観的に語られる作品なら、カメラの目線は一定でいいかもしれませんが、実写では、カメラを役者の瞳に映ってしまう位置におくことができない、という絶対条件がありますから、好きにカメラをセッテングすることができません。
この物理的制約は無視できないのです。とはいえ、デジタル処理でつまらない映り込みを消すことができるようになったのがＩＴの時代なのですが……。

それでは、基準となる原則として、以下のことを覚えてください。
一般的に、実写のカメラの三脚の高さは “地上 90 センチ” に設定します。
理由は、当たり前の大人の目線の高さで被写体を映してしまうと、あまりにも日常的すぎますから、劇的な空間をつくるのなら被写体がちょっと格好良く見える “やや低めの高さから撮影したほうがいい” ということなのです。
これは現場の経験から生まれた原則です。
小津安二郎というかつての名匠は、さらに徹底した様式を確立して、地上 60 センチ、畳の部屋では 30 センチを採用しました。作例はいつでも見られるようになりましたから、それぞれに確認してその意味を考えください。

しかし、アニメでは、地上高 90 センチのカメラ・アングルが表現できません。描いたキャラクターを見せるだけでアニメの独自性があるわけですから、少しだけアオリのアングルに作画をするというデリケートな構図をもちこむ必要はないのです。
さらに、アニメはマンガ絵を動かすという発想からはじまっていますし、キャラクターそのものが、アオリにも俯瞰にも描けないという場合がありますから、このようなことは考えられていません。
それに、下から見た顎の線を描くのはとても難しいのでやりたくないということもあります。

ぼくが、当初から演出的にややアオリのカメラ・アングルをとおしているのは、実写の考え方を採用する利点を信じているからなのですが、現場にはいってからは、背景を簡単に作画できるという利便性もあり、かつ広い画面をつくるために有効だったので、キャラクターがどういうアングルであれ、背景はアオリ気味に

作画してもらいました。
　なにしろ、教室のシーンで、背景いっぱいに手描きで四十の机と椅子を作画させたくなかったからです。

**仰角（アオリ）のアングル＝被写体を大きく見せます。**
**圧力を描けます。**
**それに対するものが重圧と感じます。**

**水平もしくは目線アングル＝ふつうを描けます。**

**俯　瞰＝客観化の描写。**
**全体を見せられるので、解説的描写になります。**
**被写体を小さく見せます。**

　機能的には簡潔で当たり前のことなのですが、実写では、俯瞰の映像を獲得するのは容易ではありません。カメラをのせる足場を組まなければなりませんし、お金がなければ、クレーンは使えませんし、ロケ先でなら、多くのスタッフに様々な道具をもたせて、山ひとつ登らなければならない場合もあるからです。
　このようなことから実写では“ナカヌキ”などという省力化の撮影方法があって、これをやってくれる監督は、現場では大変珍重されました。早撮りの方法でもあるのです。
　つまり、ＡＢＣＤＥＦという会話シーンのカットがならぶ場合、ＡＣＥが同じ役者のカットであれば、役者単独でそのカットをつづけて撮影をすることです。
　カメラの移動がありませんし、相手方の役者もフレームに入れません。
　不精を決め込めばフレーミングもまったく変えませんし、ＢＤＦのカットの撮影のために、カメラは一度だけ移動させますが、別の役者で同じように撮影してしまいますから“ナカヌキ”というのはほとんど悪口です。

　アニメやデジタルでは、カット制作ごとに全スタッフが動かなければならないような民族大移動的な問題はおこりませんので、俯瞰のカットはちょっと面倒だなと感じられるだけで、無神経に制作されてしまいます。

## 俯瞰はつかうな！

俯瞰のアングルは、物語舞台を全体的に理解できて、被写体の配置を示すのに便利です。劇進行の段取りも描けます。

コンピュータ・ゲームのイントロの画面などはその典型で、キャラクターの配置、アイテムの説明に便利なアングルなので、解説図的アングルともいえます。

たいてい、右上にキャラクターが位置していて左に向いて紹介されています。が、敵役の紹介では、はじめは主人公より強い設定ですから、右上に登場して、主人公は左側に移動させられます。これは、先に説明した映像の原則に適合していますから、“なんとなくああなっている”のではないのです。

ドラマでつかわれる俯瞰のアングルは、映像的にいえば、感情がはいりづらい客観的なものです。人物配置の説明的なものであったり、“劇的に変化のある画面をつくりたい”“変わったカットを撮りたい”という発想が先行しているのが大半です。

むろん、劇的に特徴的なカットになりますので、巧妙に配置をすれば、絶妙に作品全体を紹介するカットになります。

しかし、劇中で観客に感情移入をしてもらうためには、俯瞰のアングルの多用はおこらないはずなのですが、アニメや映像感覚が先行する演出家は、これを多用します。

シナリオをわきにおいてコンテ用紙にうつむき加減に絵をえがいて、文字を書いていくのがコンテ作業ですから、前屈みになって物語世界を考えています。そうなりますと、創作すべきフィクションの世界も、うつむいて見下ろしている視界のなかにすべてありますから、どうしても俯瞰の絵ができてしまうのです。

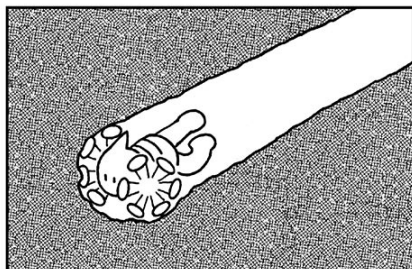
この姿勢で、想像力のないスタッフがコンテを切れば、物語の現実の世界を現実的描写にしようという想像は、一片だってはたらきませんから、四畳半が十畳以上になってしまう水平アングルのレイアウトが飛び出したりします。

場所の違うカットが出てくれば、それだけで“**劇的な変化**の要因がはたらく”と感じられる演劇的なセンスは大切なことです。それが分かるのが、演出家というものです。

それに対して、ひたすら自分のイメージする映像（画像＝カット）を創ることしか考えられないのではプロではないのです。

昔のモノクロの『鉄腕アトム』の時代、地中を掘り進むアトムをロング・サイズの断面図のカットで描いたことがあります。

右図参照です！

このカットのカメラがどこにあるのかは、誰にもわかりません。つまり、いいかげんなマンガ絵であって、劇を語る映像的機能をもたない解説図なのです。俯瞰ではありませんが、俯瞰的な解説図なのです。

解説図には、劇的な要素はないのですから、劇中にいれるときには“これは解説だ”と説明する必要があるくらいなのです。

しかし、マンガならこのようなカットがあってもいいのですが、“劇的”なカットとは言い難いのです。が、マンガ絵は基本的に記号なのですから、これはこれでいいのです。

舞台になる場所が制限されているのなら、その制限（たとえば狭い場所）を描くおもしろさがあると考えるべきで、レイアウトを工夫すれば別のおもしろさが出る、と想像力をはたらかせる癖をいつも訓練する必要があります。

アニメやデジタル関係の仕事をするスタッフは、デスクやキーボードに向かっていないときぐらい身体を正面に向ける癖をつけて、朝日ぐらいは見るようにしてほしいものです。

どのような表現でも、作者の身体性を写し出します。

今後、さらに都市化生活と個的生活が拡大していって、デジタル技術も便利につかえるようになれば、よりいっそう好きな画像が制作できます。

だからこそ、映像クリエイターを目指す若者たちは、現在ただ今から、健康的な日常生活を心がけ、多少のスポーツもやって、バランス感覚をやしなう努力をしてください。

外で何かをやるのが嫌いだから、スポーツが嫌いだから映像の仕事を選んだという発想は、死語なのです。制作者たちの活力が、生き生きとした映像を生み出すのです。

## 照明（ライティング）

『映画は光と影の芸術』だと認識されていた時代がありました。フォトジェニックの時代です。

しかし、都市化がすすみ、闇がなくなったおかげで、光と影に鈍感になってしまっているのが現代人でしょう。

また、機材の性能が良くなったおかげで、照明技術についての感度が悪くなっているスタッフも排出しています。

デジタル技術で、好きに画像を制作されるようになれば、似たようなモブシーンやカメラワークが大量生産されつづけて、スタッフの感度の劣化が証明されています。

ですから、デジタル画面での照明の考え方も、カットごとにプランされていたりして、映像の連続性、非連続性が考慮されていなかったりします。この原因の半分は、マニュアル主義によるものでもあろうと睨んでいます。

セル・アニメの時代は、キャラクターに影をつけて動かすことは、労力の問題があって、長い間やってはならないことでしたので、ぼくの時代のスタッフは、光と影については鈍感でした。

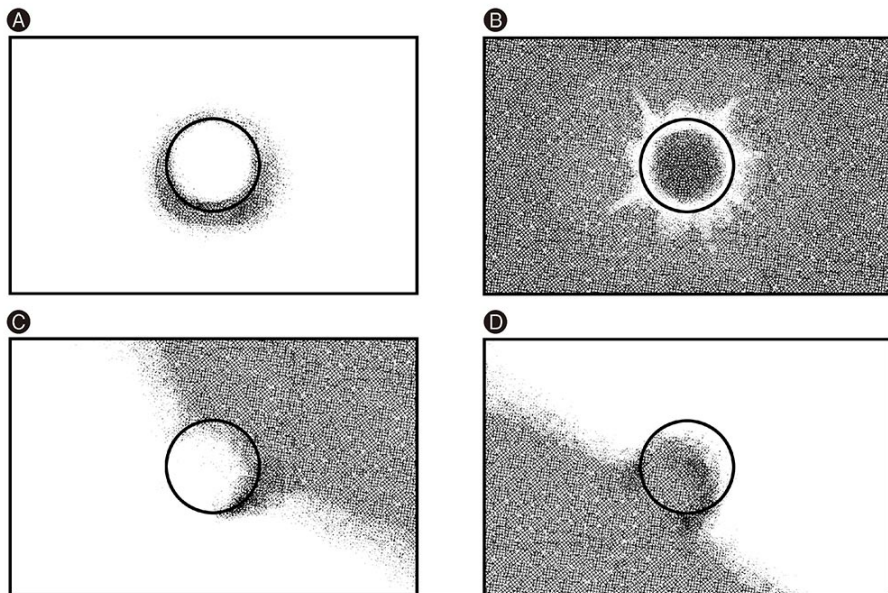
影のあるところは陰の色だけで彩色をして、ふつうは影をつけてはいけない。場面の雰囲気は、ひたすら背景に描いてもらって、影のついていないセルのキャラクターをのせて完成品の画像を撮影したものです。

それでも、生真面目なスタッフのおかげで、夜のシーンの色、夕方の色を考える、というようなことをやるようになったり、影を二重につけるようにもなりました。

このように制作環境が不自由であった時代は、我慢するところは我慢するという精神で、表現を工夫していたのですが、デジタルで彩色ができるようになれば、色の数も増えて、深みが出せるようにもなりました。が、それが作品の質を向上させたのかという問題については、即断できません。

照明の基本は、劇空間をかたる照明と劇の進行をかたる照明を用意し、その上で、より効果的に照明を利用するために、各種のアイ・キャッチャーの光源を設定します。

この照明は、カット創りでは千差万別な効果を生み出すものなのですが、その理解は、技術が進めばすすむほどステロタイプなものになっているように見えます。

照明を巧みにつかうだけで、サスペンスを生み、スリリングに描ける映像は、照明の変化にたよっていることを思いおこしてください。

上図は、極端な例ですが、例を多くあげますと繁雑になるだけなので、やめました。

ⒶとⒷのカットは安定していますが、陰影のつけ方で印象が違うのは当然のことでしょう。

ⒸとⒹは、光を入れたことで、**カットに方向性をもたせてしまったために不安定**に感じられるのです。確認しますが、フレームのなかの○印は、すべて中央の同じ位置にあります。

**不安定ということは、観客は次の動きを予測している**ことになりますから、**これを利用してカットもつないでいくことができます**（方向性が発生していると考えることができます）。

それが、映像の連続性を発生させることができるのです。

フレームのなかの○（被写体）は、二つ、三つ、それ以上の場合もあるわけですから、そのレイアウトによっても、カットの映像的ダイナミズムとしての方向性や動性といった質量は違ってきます。

さらに、映像では被写体は固定していません。芝居によって動きが変化します。

光自体が動くことによって、陰影もコントラストも違ってきます。こういった映

像の変化をどのように物語にからめて表現するか、利用するか、が演出家の仕事になってきます。
照明は、カメラ・ワーク以上に複雑なものですが、原則的なことは、次のように皆さんがすでに知っているとおりのことでしかありません。

**明るすぎる＝苦痛、不安、動揺、極度の変化、絶対平和、等々**
**明　る　い＝楽しい、安心、幸せ、平和、憩い、等々**
**薄　暗　い＝不安、期待、不気味、等々**
**暗　　　い＝絶望、恐怖、死、あるいは絶対安心、等々**
**漆 黒 の 闇＝無、終局、等々**

どのように狭い画面でも、陰影は発生するでしょうし、光それ自体も変化します。被写体の量、ひいては、カットそのものの質量と陰影、光の関係性の変化によって、作品の感情表現にあたえる印象は、絶対的に違ってきます。

最近の実写では、機材の性能が良くなりメディア（記憶媒体）のデータ量も充分になったために、モニタ上の見た目ではそれなりの効果が得られてしまうので、照明プランを意識する演出家が少なくなっているという問題も発生しています。
ぎゃくに、デジタル上では照明感覚を特別視しすぎて、過度なプランニングと作業が横行しているという対極の現実もあります。
スケジュールや予算を考え、照明効果のあり方を“当たり前に考える”という現場にしなければなりませんが、このことこそ大変難しい問題で、時代劇にみられる蝋燭の照明はあれでいいのか、といった根本的な陰影感覚の考察については、たえず考えていく必要はあります。
つまり、現実の暮らしのなかで我々が身につけてしまっている照明感覚が、劇的な照明を操作することを忘れさせているのではないか、と疑う必要はあるのです。
ただ、原則的にいえるのは、絵画的なものがベースになっている画像では、どうしても陰影を創作するうえで一律化してしまうという傾向がありますので、“これを排除する”と意識するだけで画面効果はちがってくるでしょう。

作画するものであれば、照明は自由に設定できるはずなのですが、それでも決まりきった仕事（ルーティン・ワーク）になってしまうのは、照明のソフトがあるからではなく、クリエイターが時代の流行にながされているからでしょう。

赤ちゃんのころからカラー画像を見過ぎた世代は、好きな画像を特定してしまっている癖というものがあります。それでは、創作以前にイメージが固まっているわけですから、気をつけなければならないのです。

## モノクロ映画の陰影

照明を学ぶための有効な方法としては、モノクロ時代のメジャーな映画を観ることをお薦めします。これらも、それぞれの時代のパターンに汚染されているのですが、それでも、映画がめずらしくて、最新の表現手段と自惚れていた時代のものですから、それなりの才能が時間とお金をかけて設定した照明がみられます。

感度が低いフィルムをつかいながら、いかに自然らしく見せるか、自然に見えなければ“どのようにゴマカスか”“劇的な効果をあげるか”というテクニックが満載されています。

ここでも、学習の方法としてもっとも大切なことは、“自然から学べ”というレオナルド・ダ・ヴィンチの至言をもちだします。自然のほうが圧倒的に豊かで広大ですから、終生“景色を見る”訓練をすることです。

時間とお金の余裕があれば、いろいろな土地の景色を 24 時間、四季おりおりの時間の変化を観察することです。豊かな空気、豊かな人情、豊かな歴史を見ることが、照明感覚と次の項目の色彩感覚をそだてます。

書籍とデジタル・モニタの画像は、すでに他人の創作物の結果でしかないのですから、極端にいえばデータでしかありません。もっと極端にいえば“情報のビット（断片）”でしかないと感受できる感覚はそだててください。

アニメやデジタルの現場では、当初に出た設定書に描かれた影のつけ方にしたがいすぎて、カットの意味を考えないで、作画作業をすることがしょっちゅうあります。

面倒なことに、

そのシーンの物理的な設定にあわせた影のつけ方がいいのか、
映像的な連続性を演出する影のつけ方がいいのか、
感情表現を優先するほうがいいのか、

という問題があるわけですから、どれがいい、ということはできないのです。

つまり、創作行為というのは、一面的な処理が正しいと断言できないところがある、という、**もう一方の原則（反対の原則＝矛盾する原則）**もある、と承知し

ておいてほしいのです。

このようなことが起こるのは、集団作業（スタジオ・ワーク）であるからなのですが､映像作品を創るうえでは､ひとりでやっていても､個々のシークエンス（状況）でおこる問題なのです。

## 色彩（カラーリング）のなかの補色の問題

色彩に、暖色・寒色があるのはご存じの通りということは、色にも意味があるということなのですから、この機能（性格＝質の違い）をなんらかの感情を語らせようとする映像に利用するのは当然のことなのです。

が、しかし、です。

色彩学というレベルでは、それぞれの色の意味を列挙していますが、ひとつの色にもプラスとマイナスの意味が用意されています。それらについても個々に調べてみてください。

そして、それらの色は、文化の違いによっても意味が違っていたりします。

たとえば、太陽を赤で描くのは日本人とバングラデッシュ人で、他地域の人はたいてい黄色。

性的なイメージを喚起する色がピンクというのは日本人だけのようで、欧米人にとってはブルーであり、中東や中国の人びとにとっては黄色なのです。中東や大陸深部の人びとにとっては、月の光ならそのような気分になれるのでしょうが、ブルーのいわれはいまだにわかりません。昔の欧米のポルノ映像はブルーに染めてあったのでブルー・フィルムといったのではなく、狩猟民族にとっての安らぎがブルーなので、その延長線上にある感覚ではないかと思っています。が、これは当事者に聞いてください。宗教と関係があるかもしれません。

ともかく、変化を表現する映像では、色彩を利用することで、物語の意味性を描き、変化と補強の表現に利用すべきなのですが、地域性と文化的な色彩感覚の違いを考慮する必要はあるでしょう。

少なくとも、公表する作品の色彩設計については、ただひとりの演出家の狭い好みでプランニングすることは避けたいものです。

もうひとつ、色彩についての事例をあげておきます。

1998 年に日本国内全般で、あるＴＶアニメを見ていた子供たちが目まいをおこ

したり、嘔吐したりして、病院に担ぎこまれるという事件がおこりました。
そのアニメで問題になったのが、点滅する光刺激の問題です。それは“サブリナ”（サブリミナル）といわれる、ひとコマごとに“明るい暗い”をクリカエス手法のことです。画面全体が“明るい暗い”をクリカエスので、我々はその手法を“パカパカ”と呼んでいました。
その手法が24分の1秒の間に最大で12回、最小で4回クリカエシます。
その違いによっていろいろなテンポを表現できますし、光印象の強度も変えられますので、一瞬の刺激を強調できる爆発などの効果をあげるためにつかっていました。とはいえ、長くて数秒、特別なケースでも十数秒しかつかわないものでした。
問題の事例は、二十分ほどの全編にわたってこの効果をほどこしたものですから、好きな番組を集中して見る年代の子供たちが目まいをおこすのは当然なのです。
この処理は、撮影部のスタッフに負担をかけるために、我々の世代では好きにやれるものではありませんでしたし、公共放送という媒体での表現では、“それなりの節度が必要”という観念をもっていましたので、それほど好きにつかえなかったのです。
また、ふつうの“パカパカ”は白と黒でやるのですが、その作品では“青”と“ピンク”でした。この色による効果は、一種独特な透明感と空気感があって、ぼくも特別な効果を上げるために一度だけつかったことがあります。
“青”と“ピンク”は補色関係にありますから、カラーチャートでその色を凝視していますと色が網膜に焼きつく現象がありますので、最悪考えなければならないのは催眠効果をおこすことでしょう。
視覚印象を武器にする表現媒体ですから、このような問題がおこることを考慮するのは当然のことなのですが、当時は、補色の問題については指摘されることなく、これ以後は、パカパカ効果をつかう場合の秒数制限が決められてしまいました。
そのために、過去の作品でも“パカパカ”を規定秒数以上つかっている作品は、オンエアができなくなりました。単なる技術的なことが原因で、しかもたったひとりの無定見な演出家のおかげで、表現の自由の一部がうばわれたのです。
大人を対象にした作品でも、アニメ作品ならオンエア前に“部屋を明るくして見ましょう”というテロップが出るようになり、その小児的病理現象は今日現在までつづいているのです。
思想的、主義的、倫理的な原因からではなく、このような規制がかけられたこ

とはとても無残なことだ、と関係者は肝に銘じなければなりません。

## 動きの発生による意味性

動きが意味を発生させるのが映像です。(森羅万象すべてそうなんですけれど……)

これに、方向性やレイアウトの原則が重なって複合するから、使い勝手のあるおもしろい媒体なのですが、ぎゃくにいえば“意味性が輻輳(ふくそう)して曖昧になってしまう”“物語の意味が不明瞭になる”ということもおこります。

映像は動くものですから“ビビッドさ=生き生きとした”フィーリングを獲得することを本義にしたいのですが、この意味は“ビビットな物語性”もふくんでいます。

しかし、ビジュアル社会になって“動くものを見る”ことが当たり前になりすぎて、動いているもの同士(動きのあるカット)をいい加減につないでいっても、それらしいものに仕上がってしまうために、玩具のような映像作品が拡大再生産されているというのが現状でしょう。

では、動きそのものの意味性は、映像の変化のなかでどういうふうに作用するのか?

ゆったりとした速度感は、語り口を適格に理解させるように作用する。ぎゃくに短ければ、性急さだけでなく、多様な面を一気に描出してみせるという手法にもなります。

そして、フィクション・ワールド(劇空間)を描くわけですから、物語としては、まず“変化するものがある”と考えるのではなく“変化を求める素材がある”ので、描かれるべきものは、必然的に映像空間のなかの劇に“必要な変化(動き)を創作しなければならない”と考えて演出をしなければなりません。

この場合、重要なことは、映像そのもので世界観も物語をすすめる事象も表現するのですから、映像は、観客やプレイヤーに容易に理解できて楽しめるように表現されなければなりません。

となれば、制作者や演出家という送り手だけが楽しめる速度感や構成であっていいわけがありません。

一律に早過ぎる速度、一律にゆったりとしすぎる速度でもいけません。リズム感がないものは、楽しむ側にとっては苦痛で飽きてしまいます。

が、現場では、これが意外と配慮されていません。

原因はあります。

送り手は、作品にたいする思い込み（理念）に縛られていますので、その理念を伝えることに没頭して、早過ぎたりリズム感がなくなったり、一律の速度感を維持してしまったりするのです。
こういったことを是正するためには、音楽がどれほど短い時間のなかでも、テンポとリズムを変えていかに聴かせているか、ということを思い出すことです。
映像作家といわれているスタッフたちは、物語を語ることに関心がいきすぎて、視覚的なリズムについて無関心すぎるか、過度に視覚的になります。
ここに中庸な表現というものが生まれない原因があるのです。

映像の感度が高くなった現在、テンポとリズム感があれば、なんでも二時間ぐらいなら見せられるだろうといった発想があるからでしょう。
出来の良い映像作品は、
　　まずテーマである主旋律があって、
　　それを一定の変化するテンポのメロディとして見えて、
　　それに正確な視覚リズムが付与され、
　　最後に、観客が自然に見ていられる長さにまとまっています。
これが“芸”であり､観客に見てもらうための最低限度の“作りの姿勢”なのです。

ゲームの場合、作品展開をプレイヤーにゆだねてしまう媒体であるために、このようなことを考えず映像展開をしますので、配慮すべき技術的要点はまったく違ってきます。

## 動きの複合の舞台から視覚的意味性を見つめる

映像作品は、複雑な要素が組みあわさって、考えるべきこともある独自性のある媒体だからこそ、いいかげんにやっても成立してしまう部分もあるのです。
これを避けるためには、まず、コンテ・マンや演出家、監督は、作業の途上、そのときどきの気分で、**初期に設定したプランを変更してはなりません。**
現場では、場当たり的に、瑣末な視点から思いついたことで“その処理”がおこなわれる傾向がありますが、それはしてはならないのです。
しかし、これも一面的な考え方で、絶対的ではありません。なぜなら、当初のプランにあった抜け落ちを発見したりしますから、それを修正する必要はあるのです。
それでも、制作途上では、うかつにそのときの気分で提案されたり、思いつい

たりしたことで修正をおこなうとまちがいを犯すことになりますので“うかつに直すな”という矛盾的な記述をすることになります。

そのようにしないためには、何をどう考えるか、といえば、たえず“総論の視点と照らし合わせる”“全体像から逆算する”“当初はどうであったのかという視点にかえる”という精神をもって判定すれば、改善策は講じられます。

ここでは、視覚印象の機能を開拓した舞台の仕事から、視覚印象の原則を芝居に当てはめて考えてみます。

視覚印象としては、上手（かみて）である右手が上位でその逆が下位になり、それによって、人物配置も自動的に決まってきます。

**上位＝ 力の強い者は、上手に配置するだけでその表現ができます。**
**強い敵も上手にいますし、上手から出てきます。**
**悪魔や敵になる宇宙人もそうです。**
**極めて自然なものも上手にあります。**

劇全体のなかで敗北していく人物（役柄＝キャラクター）なら、基本的には上手から出て下手（しもて）に消えていくように演出します。
その逆に、上昇指向のあるものは、下手から上手にむかって登場させます。
たとえば、『ぼくは成功するぞー』『アアコさん！　ぼくを愛してください』『王子様はいつ来るの？』というような人物たち（劇の終了時に成功を納める人たちは、上昇指向を持っている人たち）の将来は明るいものですから、下手から上手にむかって登場させて、演技を展開させます。
これは映像のダイナミズムと一致するので、観客は本能的に納得します。

追われている人とか、絶望から自殺をしようとする人物は、上手から下手に移動するように登場させて、劇を進行させます。負けていく人物もそうです。
上手から下手に登場して勝っていく人物の劇が進行して、挫折することによって、物語が佳境にはいれば、その劇中で、その人物を下手におくように動かして敗北感を強調して、そこに悲劇のクライマックスの演技をおきます。
そのうえで、なんらかの転換があって成功に転ずるのなら、上手に向きを変えさせるというように動かしていくのです。

そして、最後のクライマックスのプロセスを描き、上手、もしくは、フィナーレでは中央正面に位置させます。
この“向きを変化させたところ”がキッカケ（劇的転換）になり、芝居の見せ場であるクライマックスは、上手にむいていく動きで表現されます。
“逆にむかせる”ということが、大きな転換の表現になってしまうのですから、簡単といえば簡単な手法です。

原則というものは、もともとシンプルなものなので、舞台のうえで適応できることは、映像演出にも利用できますから徹底的に利用します。
そこには自由度がはいる余地はいっさいありません。

## 能舞台に見る視覚原則

能舞台も視覚印象の原則にしたがってつくられて、その様式を完成させていきましたので、役者の登場する揚幕（あげまく）の位置は下手にあり、舞台は上手にあります。
しかも、役者がある距離を移動しなければならない“橋懸り”があって、視覚印象のダイナミズムを補強しています。
また、古い舞台形式ですから、目上の観客に対して“礼”をしめす所作をおこなうためにも“橋懸り”が必要だったようです。それより新しい形式である歌舞伎の舞台の“花道”以上の強制力を持つものだったのでしょう。
正確に勉強していませんので、曖昧に書きますが、能舞台そのものが特異に見えるまでに様式を確立したのは、舞台そのものの存在が、観客という上位の者に対しての礼を尽くすものであったからです。
しかも、それが演者と観客だけでなく、両者の存在が一体になって、演じているものを“あるもの”に“捧げるもの”でもあったからなのです。
すなわち、演者、観客という“人たち”が、その存在を許してくれている神的なものに対して“捧げる”という意味です。いっしょに楽しむ、という意味も共有します。
それを確定するために、演じる場所も行為もすべからく“型”というものにはめていくことに腐心した結果なのです。ズルズルやるのでは、“神的なものに対して失礼である”という精神ですね。
そのために、演技をしていくプロセスそのものからも、無駄をはぶく精神が研ぎ澄まされ、上手下手を違反することのない様式を確立していきました。
その能のなかには、狂言というこっけい劇もあるのですが、前述した精神があ

るからでしょう。繁雑な演技でも整理し殺ぎ落としていって、結果、260 の型にしたがわせるようになったというのです。

ふつう“型にはめる”ということは、良い意味でつかわれませんが、狂言に関していえば“型にはめる”“型に落とす”ことによって、演技が洗練されて力強いものになると考えられました。

感情表現は、これを“端正な形で演じなければならない”としたのですから、“型を完璧に演じることができれば、力強い表現として確立し得る”としたのです。

演技が身体にともなっていない段階であれば、型にはめるという方法にしたがうことで“力強い表現を獲得できる”のは事実で、無駄な訓練時間を排除するのにも有効な手段なのです。

そのうえ、上演されるにつれて、観客が尊い人びとになっていったのですから“演技は明晰で高貴であれ”と意識されるようになっていったのです。

そして、能を神に奉納するという精神土壌があれば、権力者側にも能を演じることを好む人があらわれ、そのために本舞台の上手の奥には“貴人口”という特別の出入り口までが設定されるようにもなったのでしょう。

とはいえ、屋内で演じられるようになってからも、舞台上の屋根や目付柱までもが残っていることについては、よく分かりません。

## 能で考えられている型は映像には適応できない

演技を身につけていくためには、前項の考え方は正しいのですが、これを映像演出に流用することはまちがいだと思います。

舞台では、基本的に物理的な流れ（動き）があって、その動きのなかで演者が感情表現をするわけですから、“流れのなかでの感情の起伏”を修練するための“型”にしたがっていけば、様式としての演技を身につけていくことができると考えます。

しかし、映像制作での各カットの撮影、作画は個々におこなわれますから、基本には相互のカットに“流れ”はありません。

ですから、カットごとに“型”を意識した演出や演技、作画をしてしまいますと、カットが孤立してしまう危険が高くなります。

次の章で紹介する「モンタージュ論」を意識することが演出までまちがわせて、カットそのものが“型”にはまってしまったり、“構え”が見えるカットができ上がったりするのです。

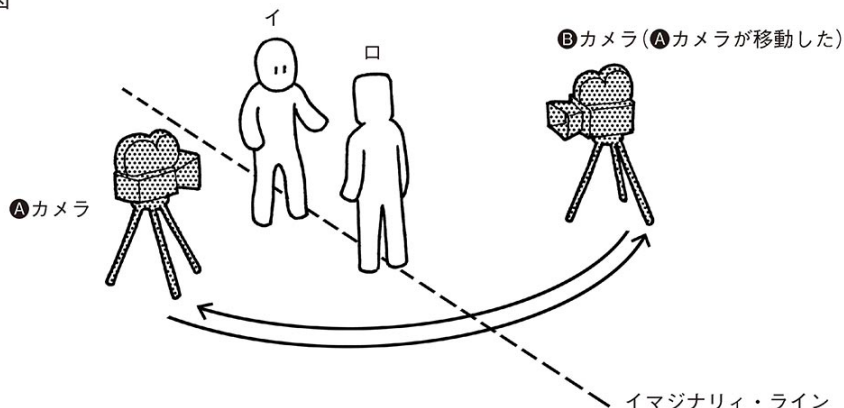
しかも、その問題が判明するのは、作業の最終段階である映像編集であったりするのですから、リテーク作業もできなくなります。
　このような事から、ひょっとしたらモンタージュ理論でさえ、瑣末な技術論かもしれないと警戒しておいてください。

## イマジナリィ・ライン

　これは現場で演出をするうえで、大変便利な考え方なのです。
　同時に、演技者や撮影、照明、美術、重機（クレーンなどの特機の事）操作マンなどのスタッフに、または助監督、アニメーターたちに、カットごとの処理を考えてもらうときにも大変便利な考え方ですので、きっちりと覚えなければならないものです。

**イマジナリィ・ライン ＝ 想像線（味も素っ気もない訳なので、カタカナで通しています）**

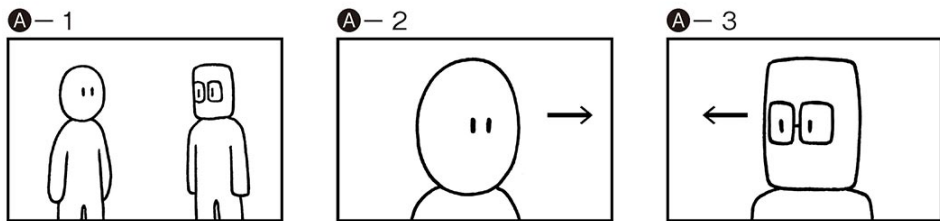
　具体的には、一連のシーンのなかで、いくつものカットに分けて撮影する場合、カメラが乗り越えることのできない線だと考えてください。
“被写体とカメラの関係から発生する線” と覚えてもらっても結構です。

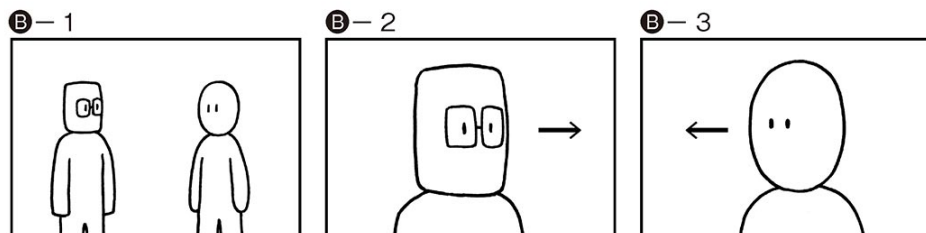
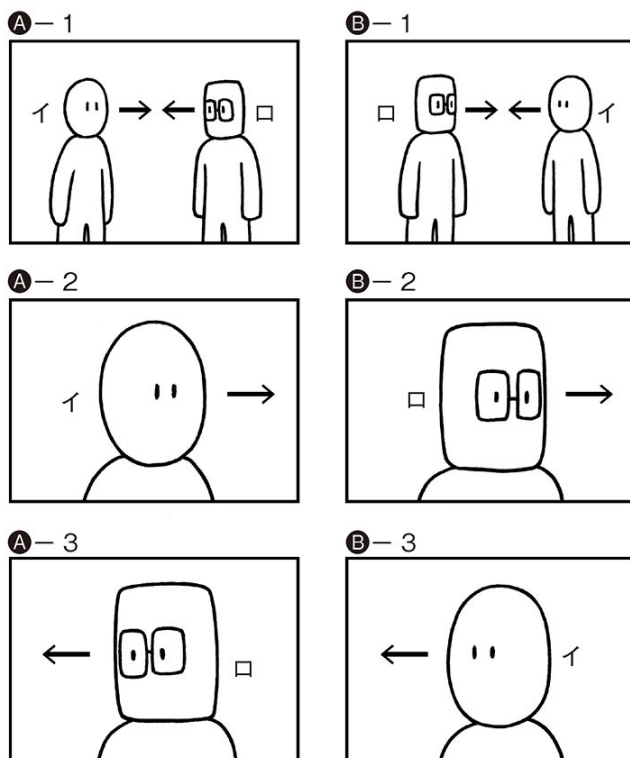
　コンテ作業でも、被写体をとらえた画面を描いた瞬間にこのラインは発生しますから、次のカットを作画するために絶対的に必要なもので、コンテの段階からこのイマジナリィ・ラインは狂ってはならないものなのです。

前頁のＡ図の場合、イとロの被写体を結んだライン（破線）を“イマジナリィ・ライン”と呼びます。
ひとつのシーンを撮影する場合、そのシーンのトップ・カットでこれが決まってしまいますから、最初のカットを描いた瞬間にこれが発生します。
一度発生（設定）させたイマジナリィ・ラインは、以後、同一シーンであれば、カメラは絶対に乗り越えてはならないのです。
簡単な原則のように見えますが、実写の撮影現場ではいろいろな制約がありますので、これを守ることを大原則にして作業をすすめます。そうすれば、カットの方向性の統一を維持することができて、作業も早くすすめることができますので、関係スタッフはこれを念頭にして作業をすすめるのです。

さて、前頁のＡ図のカメラ・ポジションで撮影されたカットのフレーミングからは、以下のような方向性の見えるカットが獲得できます。

Ⓐ－1

Ⓐ－2

Ⓐ－3

このシーンのトップ・カットが、前頁Ａ図の状況で撮影されたら、Ⓐ－Ｉのようになります。
となれば、以下のカットは、Ⓐ－2、Ⓐ－3のように撮らなければ方向性は保持されませんから、Ⓐ－Ｉに関連するカットは、Ⓐ－Ｉの状況で発生したイマジナリィ・ラインを越えたところにカメラを持っていって撮影してはならないのです。
アニメやデジタル画像では、カメラ位置を意識しませんから、何をいっているのだろうと感じるのは、Ⓐ－2、Ⓐ－3のカットの方向性など、自動的に頭に浮かんでしまうように見えるからです。
しかし、同一シーンに数人の被写体がいたり、野球の試合のように人物の位置が決まっている場合は、このカメラ・ポジションを考え、イマジナリィ・ラインを想定してカットの設計をしないと、相互の位置関係が混乱する場合が多々あります。
例はいくらでもありますから、ＴＶなどで気をつけて見つけて、自分のものに

してしまいましょう。
　さて、カメラがイマジナリィ・ラインを乗り越えるとA図のⒷカメラになります。そのカメラで撮影すると、カットはⒷ－１、Ⓑ－２、Ⓑ－３、のようになります。

　確認の意味でカットを並べてみます。縦につながっていると考えてください。

ⒶとⒷのそれぞれの流れ、つながり方は見やすく感じるはずです。

　つながり方の意味を確認します。

Ⓐであれ、Ⓑであれ、イ、ロという二つの被写体が同じ場所にいて、向き合っているだろう、ということは、3になっても、想像がつきます。これは、方向性がぶつかりあっているために、観客は理解してくれるからで、方向性がイとロをつないでいる、ともいえます。

ではつぎに、イマジナリィ・ラインを乗り越えてしまったⒷのカットを、Ⓐをベースにしてつないでみます。

さて、絵面（画面）だけ見れば、なんとなく問題がないように見えますが、どうでしょうか？

目線の方向性を考えて見直してください。二と三のカット並びは、一で示された位置関係を想定した場合、問題ないと感じられますか？

被写体が向きあっている、と感じられますか？

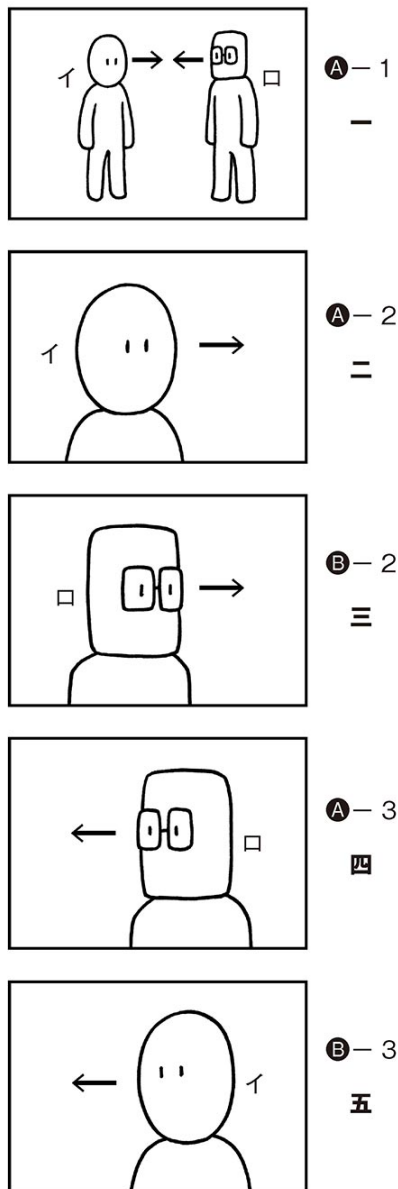
感じられないはずです。

さらに、三と四の変化も気になりますから、観客は、二と三の関係を改めて考えたりします。そのうえ、四につづいてしまえば、とんでもないことがおこっているのではないか、と考えてしまいます。

劇的な展開がはじまった、とも感じさせられます。さらに、四から五へとカットがつながっていけば、事態の変化をも想像させます。

平坦な展開でないことはわかります。

これは、カットの映し出す視覚の方向そのものに意味性があるからで、意味性がなければこんな見え方はしないはずです。

このような現象をおこさせる視覚的印象（映像の力学）は確実に存在するのですから、気をつけて映像を設計しなければならないのです。

カメラはイマジナリィ・ラインを乗り越えてはならないという原則は、ここで示したような例を積み上げていって、体験的に獲得した原理なのです。

さて、112 頁で示したⒶとⒷの事例で、カットの順序を示したときに、イ、ロの被写体を示す順序を違えておきましたが、不自然には感じなかったと思います。

その理由も映像のダイナミズムに関することなので、考えてみてください。

そうです。

下手にある被写体の方が下位ですから、視覚印象や物語は下位からはたらきかける力の方が強いのです。それで、本能的にⒶではイ、Ⓑではロ、から図示したのです。

“位置のダイナミズム”が発生していたのですね。

これが、“映像のダイナミズム＝視覚印象”が喚起している癖なのです。

しかし、映像の方向性という問題だけを考えた場合、前頁の二と三のカットのつながりだけ、四と五のつながりだけを見た場合には、方向性の統一が見えますから、平坦（フラット）なカットつながりになります。

あくまでも、一のカットがない、という前提のもとのことです。

映像的ダイナミズムは静かで破綻がありません。葛藤が生まれない展開です。

これに、カットの転換や芝居までもがゆったりしていれば、観客はなにも考えずに見つめていられるという機能（性格＝性能）を持っています。

つまり、カットのなかで、イなりロの被写体が方向性を転換する動き（芝居）をすれば、このようにフラットな流れも手にいれられます。

向きを変えるという芝居をさせるだけで、フラットでつまらない展開が獲得できますし、映像の統一性の基本を獲得することにもつながります。こういったフラットな流れは、映像演出の基本なのです。

このようなフラットな流れの演出を意識してできるようになっていませんと、イザというときに“変化”を演出することはできなくなります。

イマジナリィ・ラインを無視して良い例外が、ひとつだけあります。

正面サイズは、原則的には右にも左にも流れのない（方向性は正面にいる観客に対してのものなので、劇中の何も見ていない目線）カットなので、カットのなかで動きが発生しないかぎり、つながらない性格を持っています。

しかし、目線を動かした瞬間に、動いた方向に方向性が示されますから、その

方向にイマジナリィ・ラインが発生します。次のカットからは、それにしたがったイマジナリィ・ラインを設定して、撮影なり作画なりをすれば良いのです。
そうはいっても、正面サイズ（フレーミング）の切り取りカット（カメラに向いたアングルのまま芝居をさせること）は、“方向性がない流れのないカット”ですから、よほどのことがなければ“つかえない硬いカット”だと覚えておいてください。

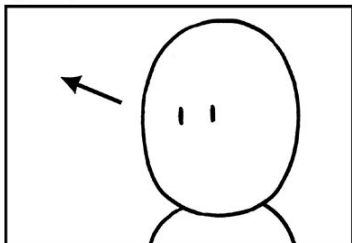
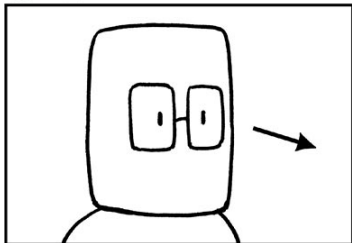
## 目線合わせ

### 目線（めせん）＝視線

目線は映像的には、観客に映像の方向性を示唆するもっとも重要な要素です。
なぜなら、そのキャラクターなり役者が見ている方向には、“何かがある”からです。そのようなものを示すものですから、“カメラ・ワークそのものが生み出す**方向性**以上に重要”と考えていいでしょう。
なにしろ、物語を展開していくのは、劇中にいる人物（犬や猫、鼠のように人ではない場合もあります）なのですから、“その人物＝キャラクターが見たもの”“意識したものがなにか”ということを、観客が正確に見られるよう（認識してもらう）にしなければ、物語を理解してもらうことはできないからです。

112頁に示したⒶ－1、Ⓑ－1のカットの場合、ふたりのキャラクターは同一画面にいますから“目線合わせ”は、演出家も役者も考えずにできます。
しかし、次のような例では、目線だけで方向性を表現しなければならないフレーミング（サイズ）になります。

この場合は、視線の方向が、カット上（フレーミング内で）どの方向に向いているか、見えるのか、と意識しなければなりません。だいたい、バスト・サイズ以上のアップ・サイズのときに意識しなければならない問題になります。
次頁の図のカットは、すべてイマジナリィ・ラインを越えていないものです。
周囲の光景が映り込まず、相手もカットに入っていないので、“目線合わせ”を意図的に演出しなければなりません。
演技者もよほど気をつけませんと“目線を合わせた”表現にはなりません。
これは、作画の場合も同じです。

Ⓒ－1

Ⓒ－2

Ⓒ－3

なぜかといえば、カットのなかの方向性が、完全に前のカットを受けた方向になっているかどうかという問題は、カメラ・アングルによって変わってくるからなのです。

ですから、役者同士の身長やいる場所の関係を考えて、目線合わせの位置（目線の方向性）を決めるのですが、それはあくまでも第一義的要素にしかすぎません。

ことにⒸ－3の場合のように、かなりアップの目だけだったりしますと、キャラクターの姿勢も観客には分からなくなりますから、“目線は相手（対象物）の目の高さを見る”と機械的に考えることもできなくなります。

なによりも、カメラ・アングル、フレーミングなどの相互作用から見えてくる“カット全体の方向性”すなわち“映像そのものが示す方向性”によって、観客は方向性を視覚認識しますから、必ずしも、その場の視線を保持することが、映像的に正しく見えるものになるとは限らないのです。

もっとも重要な要素は、それまで描かれてきた“ドラマの心理的な表現にかかわって表現されている方向性”に合っているのか、合っていないのか、という**感情表現上の流れ**のほうが重要な要因になってくるでしょう。

この方向性に観客の感情は支配されますから、それに適合させた方向性で撮影する（描く）必要があるのです。

このことは、“観客に順応しろ”と聞こえるかもしれませんが、そうではありません。

映像作品の冒頭は、クリエイターでありアーティストであるヒトが提供したものですから、提供した瞬間に、観客はその印象に支配されながらも、現実の時間のなかで観賞していくことになります。

ですから、観客の期待や視覚印象を裏切ることは、避けなければなりません。

“裏切ることで意外性を演出し、おもしろくする”という行為は、ここまで述べた

フィーリングが理解できて、創作活動を実践できたスタッフにのみ許されることなのです。

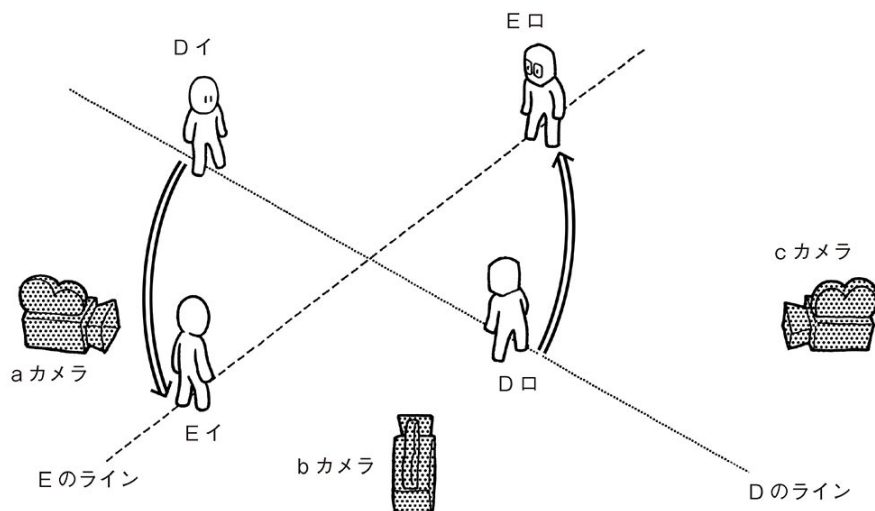
アオリのアングルで演技をとらえた場合、水平目線では見上げている印象が強くなり、俯瞰のアングルであれば、逆の印象にもなります。
キャラクターや役者によって、視線の芝居にも癖がありますから、その癖をとらえながら、さらに映像的に踏み込んで、"水平目線で見ているように見えるのかどうか""遠いところを見ているのかどうか"をチェックします。
演出家がこれを役者に指導することで、映像的に有効なものが獲得できます。

目線の問題は、"どのようにカメラがとらえて表現しているか"にあるのですから、そこから表現の最終決定をします。これは、アニメでもデジタルでも考え方は同じです。
背景まですべての作画ができる場合、フィクション世界のなかでは、キャラクターがどのような関係位置（足場の問題、距離の問題）にあるかを考えて、そのうえで、"物語的にもこれでいいのか"と考えるのです。
目線次第で、周囲の状況を説明することもできるのですから、このカットでは、このような描き方が格好いいという理由だけで目線を描いてはならないのです。

実写のキスシーンの場合、目の前の人を見て芝居をしてもらいますと寄り目になってしまうので、役者には遠くを見て芝居をしてもらいます。そうすれば、映像的にはきれいに撮れるものです。距離的にはキスができる位置に両者がいるのですから、問題のない処理方法になります。
自然に抵抗感がないように描くということも、映像作品では、あくまでも映像的に正確かどうかということであって、リアルであれば正確であるということには、表現としてはあまり意味がないのです。

## 越えられない国境線は移動する

これは、カメラのセッティングにかかわる考え方なのです。
イとロの向い合った人物がいる場合、この人物の目の合っている視線を貫通した線にイマジナリィ・ラインが発生します。
その時、あるシーンの最初のカットで、カメラがセッティングされますと、このイ、ロの被写体がつくったイマジナリィ・ラインは、絶対に越えてはならない国境に

なります。
　重要なことは、一度発生したイマジナリィ・ラインは、イ、ロのそれぞれの後方にまで延びています。この想定した線は、イ、ロの人物が移動するにつれて移動します。（驚きますねぇ）
　下の図を見てください。

　被写体のイ、ロが、ＤからＥへ移動した場合、上図のようにイマジナリィ・ラインもＤラインからＥラインへ移動しますが、ａカメラはイマジナリィ・ラインの下にいましたから、Ｅになれば、ｂカメラかｃカメラの位置に移動して撮影しなければなりません。
　Ｅのライン位置で、ｂカメラで撮影したカットのつづきを撮るなら、ｃカメラのような位置でも問題がありません。
　しかし、それはあくまでも方向性を統一するという意味だけであげた例なのです。

　問題なのは、ａカメラがイ、ロの被写体が移動したという動きまで撮影している場合は、被写体イ、ロの位置関係は逆になったことを示してしまいますから、ｂカメラにもＣカメラにも移動できません。なぜなら、また方向性、位置関係がａカメラの逆になる前に戻ってしまうからです。
“戻った位置関係に戻る”というのは、描写として進行を表現することにはなりません。
　ですから、カメラも被写体と同じように移動して、イマジナリィ・ラインを越

えないような位置をつづけるのか、位置関係が逆転してもいいのか、という基本の問題にかえって考えなければならないのです。
逆転したのなら、なぜ逆転をさせたのかという、“映像表現（物語）としての理由” がなければならないということなのです。

**理由＝劇的変化があってよいという意味性**

これがない限り方向性は、統一したものであるほうが望ましいのです。

この問題は、カットを分けて撮影する場合には、本当にいつも意識しなければならない問題なのです。
実写の撮影では、必ずしもプランニングどおりにカメラをセッティングできない事情が発生しますので、最低限度、映画らしいカットを撮るために、イマジナリィ・ラインを意識して撮影しろと徹底して教えているのです。
登場する被写体（人物）が多くなれば、それぞれの人物とのあいだに別個のイマジナリィ・ラインが発生しますからこれを記録し、そのうえ、美術、衣装、汚れ具合、日照まで記録しなければならないのですから、スクリプターの仕事は大変重要になってきます。

シーンが変れば、ほかのシーンのイマジナリィ・ラインは消失するのですが、作品全体の流れの方向性は常に考えつづける必要がありますから、一本の作品の制作が終了するまで、方向性の統一、もしくは、逆転させるタイミングという問題は、つねに意識しなければならない問題になります。

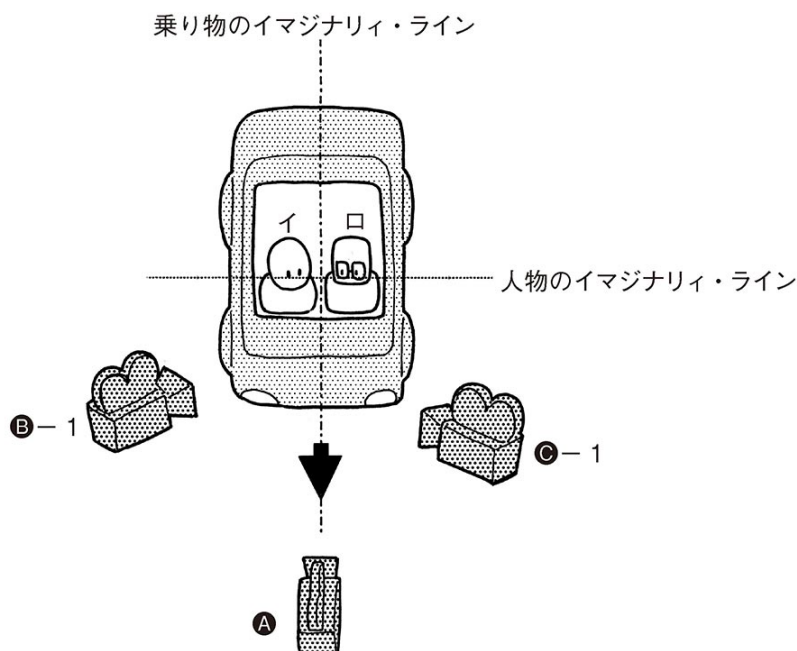
## ふたつ同時に発生するイマジナリィ・ライン

昔から絶対に解決できないイマジナリィ・ラインの問題があります。ふたつのイマジナリィ・ラインの同時発生というものです。
走っている乗物に並列に座っているイとロのキャラクターを撮影する場合におこります。
この場合、イとロのキャラクターのあいだに一本目のイマジナリィ・ラインが発生し、同時に乗物の移動する方向をしめす二本目のイマジナリィ・ラインが発生します。
映像上､大きな動きの方向性を示すもの（この場合は乗物の動く方向）も､イメージの基本になりますから、“なんとなく動いているものだから仕方がない” と考えてしまうような性質のものではないのです。

乗物の方向性が、物語的に逆になっていて気持ちが悪いと感じるなら、乗物を停止させるか、乗物の動きが見えない背景を舞台にするしかないのです。

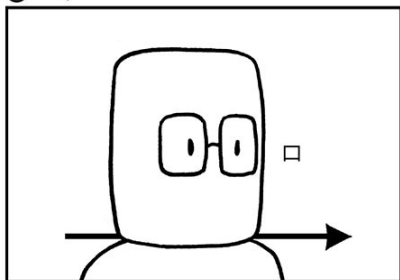
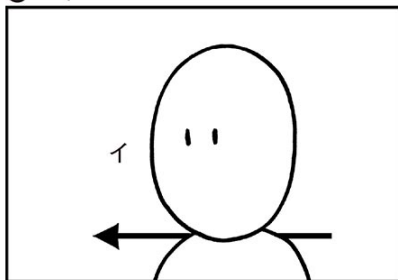
しかし、列車を借りて撮影をする、とか、背景との関係でどうしても、ある方向以外撮影ができないというケースは、実写の場合いくらでもあります。

それでも、解決できる方策を考えるべきなのです。それも、シナリオの段階から検討すべき要件かもしれないのですが、これは理想論です。

以下の図例を見てください。

Ⓐの正面ポジションからイとロの被写体を撮影する場合、背景は、正面奥、つまり、うしろに流れて映りますので、左右というような方向性の問題はおこりません。

アップ・サイズを拾っても問題はないでしょう。

しかし、人物の関係性から生まれているイマジナリィ・ラインを乗り越えていないからと考えて、ⒷとⒸにカメラ・ポジションをとりますと、次頁に図示したような方向性をしめしたカットができあがります。

Ⓑ－1

Ⓒ－1

被写体の目線の方向性はぶつかりあうようにしめされますが、乗物の方向性が逆になってしまうという問題がおこります。

乗物の方向性が逆に映っているということは、映像の方向性の意味性から考えますと、“イとロは別のものに乗っているかもしれない”という疑念を観客に抱かせることになります。

「同じものに乗っているものを撮影しているのだから、そんなことは考えられない」というオバカな発言はしないでください。

会話をするという対立を表現するために、視線の方向性がぶつかりあっていれば、“見やすい”“劇が進行している”とわかります。

しかし、同じものに乗っているという表現については、無視されているのです。

こういうとき、撮影現場では“笑う”“笑ってしまう”という言い方をします。知らん顔するということです。

ですから、通常つかわれているカット割りでは、“同じものに乗っている被写体を撮影しているのだから、観客が誤解することはないだろう”、と監督が覚悟して設計しているのです。

しかし、これは映像的に厳密に考えれば、まちがいなのです。

同じものに乗っているのなら状況も“方向性の統一化”で表現したいものです。

それでも、絶対対立を描いているのだからこのままでいい、と考える余地もあります。こういったことが、物語をかたらせる映像の性格なのです。

おそらく、映像的に対立した描写にしたくないと思ったら、映像の統一性を保持したほうが良いと判断するでしょう。また、一定方向の速度感を強調したい、一方の方向性を保持したほうがスリリングだと判断すれば、映像的に逆になる方向性のカットは挿入しない“別のカット割り”を考えるでしょう。

こういった瞬間こそ、演出家のセンス（感性）が問われるのです。

こういった使い分けをどのように処理しているかは、作品ごとに違いますので、過去の作品を観て、その違いを参考にしてください。
なかには、音声を入れることで映像的な問題を意識させないという演出方法もあって、工夫の仕方は無限にあります。

## イマジナリィ・ラインを乗り越える方法

ドラマの流れによって、上位と下位が逆転することはしょっちゅうありますし、その変化を描くことがおもしろさに通じるのですから、必要があればいくらでも変えて良いのです。
そもそもイマジナリィ・ラインを乗り越えてはならないという原則は、あくまで固定した場所で固定した芝居のカットを割る場合にかぎってのことです。
イとロの人物が動いて、カメラの前で左右に入れ替われば、フレーミング内の人物の位置は変わり、上位下位の位置関係も変わります。
ひとりの被写体の場合は、その向きを変えればいいだけですし、カメラ前を横切ってもらってもいいのです。その例は、118 頁のDとEのイマジナリィ・ラインの被写体がaカメラの前で移動した例でしめしてあります。
しかし、アニメの現場的な経験では、この簡単なことさえ実行できていないケースが多いのです。

つぎは、カメラそのものが動いてイマジリィ・ラインを乗り越える方法です。
カット割りでは乗り越えられないイマジリィ・ラインも、同一カットの画面のなかでカメラが乗り越えるのはオッケーなので、それを観客は了解してくれます。
偉そうですが、これが第二の原則です。笑っちゃいますね。

デジタル画像では気楽にやっていますが、セル・アニメの場合は、動かせば作画枚数がかかってしまうというプレッシャーがあって、簡単には実行しづらいのですが、原因はそこだけにはありません。
基本的には、紙の上に絵を描くことで芝居を創ろうとするコンテ・マンや演出家たちの、演技や動きに対する想像力の狭さに問題があります。
狭さの根本的原因は、**“身体を動かす演技を想像できない”** ことにあるのです。
ライブ･アクションを撮影して、作画に引き写すようなことがおこなわれるのも、これを解決するためなのですが、そもそもライブを撮影をするための演技をつけられるのかという、もっとも基本的な問題がありますので、モーション･キャプチャ

の技術をつかっても、“正確な演技を獲得できるのか”という問題は、永遠の課題としてのこってしまいます。
　アニメやデジタル関係者は、芝居を見る、役者の能力を信じるという努力をするしかありません。
　演技の問題は、ギリシャ悲劇の時代から考えられてきていて、演劇人たちの生涯の課題にもなっているものなのですから、その生成を考えるぐらいの知識をもって、アニメに挑戦したいものです。

## 速度感の統一

　ふつうの芝居の速度、急いだ芝居の速度、危機感を表現する速度、悲しみを表現する速度、うっとうしさを表現する速度、戦闘の速度など、それぞれの表現にあった速度というものがあって、それが一連のシーン、一続きに連続するカットでは、“ひとつの”という同一の速度で表現しなければなりません。
　この原則が守られてこそ、自由に動かして見せられる映像をコントロールできるようになります。

　一度はじめてしまったら、以後は演出家がかってに変更していいものではないのです。すべて**“前後のカットに相談する”**精神が必要なのです。
　動くものを撮影した、作画すれば動くのだから自由にやっていい、ということもないのですが、これが現場ではなかなか理解されませんし、理解されても実践が難しいのです。
　なにしろ、たまに、“できた”と感じられることがあって、それがまぐれ当たりでも、自分の実力だと勘違いしてしまうものですから、理解の道は遠いのです。
　くりかえします。
“一連の”つながりをもったカットは“一連の”意味しかありませんが、映像では、いくつもののカットで構成されますので“一連の”意味がある場合は、統一された速度感で描かれなければならないのです。
“一連”のはずの印象が、観客にはバラバラの印象に視覚化されますと、つながりが見えなくなって、次に描くべき変化が“変化したもの”と見えなくなったりします。
　それでは劇的な変化を描くことなどはできなくなるわけですから、“いろいろな速度感に写ってしまって仕方がない”とあきらめるのは、最終的なドタンバでの判断なのです。

人が逃げ、車が追う場合、以下のような速度関係になります。

A　横位置の逃げる人　＝　ロの速度
B　横位置で追う車　　＝　ハの速度
C　正面位置で逃げる人＝　ロの速度
D　正面位置で追う車　＝　ハの速度
E　車が人に追いつく　＝　ロとハの総合の速度

}　全体の速度
イ→ニの速度が発生する

A、C、Eの人は同じ状態の人
B、D、Eの車は同じ状態
Eで、車が追いつくのですから、車のほうが速い

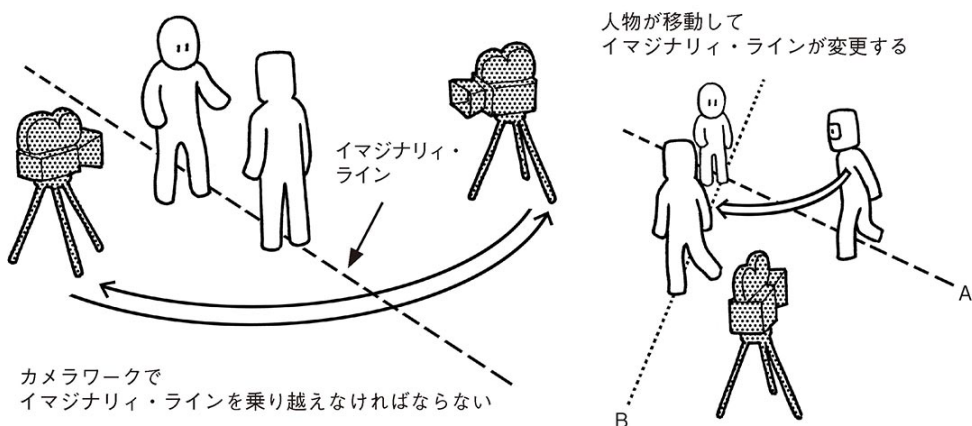
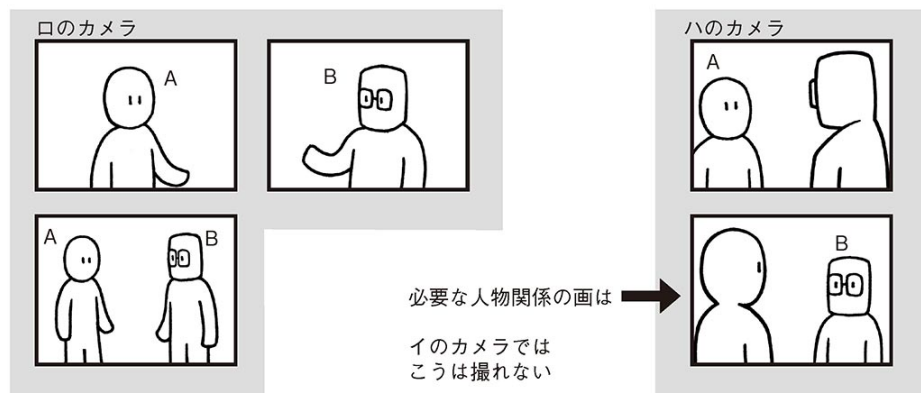
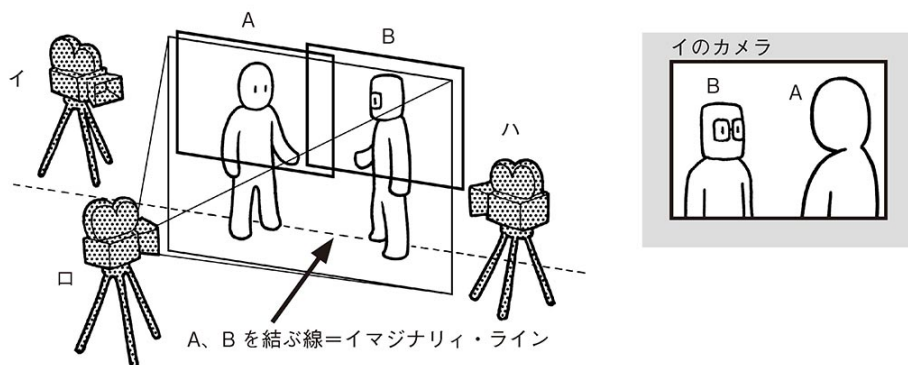
AからEまでが、まず全体としての一連の速度　　　　＝イ
A、C、Eの人は同じ状態の人の描写が、第二の小さい一連＝ロ
B、D、Eの車は同じ状態の車の描写が、第三の小さな一連＝ハ

演出するうえでは、まず、全体のイメージとして“イ”のプランニングを立てます。
カットEでは終わるわけですから“ニ”の速度は遅くなっていくのかもしれませんし、速くなっていくかもしれません。
その帰結を睨みながら、全体のプランニングを“イ”と“ニ”で考えます。
つぎに、“イ”と“ニ”全体の速度感を表現していくために“ロ”“ハ”の速度感をどのように演出するか、と考えます。
**フレーミング、アングル、フレームのなかでの演技の巾によっても速度感は変わります**から、それも考慮します。

ロングでは遅く、アップでは速くなってしまうでしょう。横位置のアングルでカメラ前に細い柱のような物が横切れば、カメラ前を移動する速度感が優先的に印象にのこって、より以上に速く感じられます。
晴れた空しか映らないアングルであれば、時速200キロで走っていても停まっているようにしか映りません。正面サイズというのは、よほど速くないかぎり速度感は見えません。
これらを、映像的にどのように見えるか想像しながら、演出します。
カット“A”と“C”は同一のものですから、同一性を速度感の上でも出さなければなりませんし“A”と“C”では、次第に速くなっていく、という必要があるのなら“A”の段階で速くなっていくだろう、と予測させる描写も必要なのです。

“B”“D”も同じですが“B”のカットがより速いものであれば、“A”に速くなっていく予兆がなくても、“C”が“A”より速くなっていても、カット的にはつながっていきます。
　しかし、これをやってしまったら“D”はより速くしていくようにして、カット全体として速度感が速くなっていく、という全体の上昇感を描かなければなりません。
　映像のダイナミズムは、ワンカットの問題ではなく、視覚される全体印象の問題だ、ということを承知してください。
　ここにあげた例は分かりやすい例で、このような考え方は、ラブシーンでも適応できるのです。
　しかし、これについても現実的には理解されていません。速度の問題は移動するものについてのことだろう、と理解されているからです。

## イマジナリィ・ラインの実際

ライブの場合、たえずこのラインを想定していないと方向性をまちがえてしまいます。

## 喜怒哀楽を描く速度感

映像として喜怒哀楽を描くうえで必要な速度感のことなのですが、気分だけで撮影しますとまちがうことがあります。

実写で端的にそれがわかるのは、“走る速度”と“走る芝居”のどちらをとるかという事例です。

被写体の正面フレーム（アングル）のカットはスピード感がありません。映像的な速度感が減殺されます。

しかし、実際に撮影していれば、被写体が全力で走っているのを知っていますから、採用してしまうということがあります。が、“画像的にはそれがいいのか”ということです。

そのアングルのまま採用したいのなら、映像的に速度感を表現するための補完手法を案出する必要があります。その方法？　これは個々の問題として創案してください。

ある時期、宇宙の背景になっている遠い星は、移動して見えることはないのだから、背景の星空が移動して見えるのはおかしい、という問題が議論されたことがあります。

しかし、カメラをパンさせれば、どんなに遠い星でもすばやく移動して見えるわけですから、それを採用して、緊張感や速度感を演出するのです。

戦闘シーンで背景が静止していたら気持ちが悪いので、“映像表現として星空を移動”させるのです。

あくまでも画面上に映されたものの速度感の問題であって、実際の速度とは関係ありません。

実写の場合は、実際に動くもの（演技するもの）を撮影しますので、現実の速度感に縛られて、おうおうにして判定をまちがえます。

撮影されるものとカメラとの距離、アングル、フレーミングによって、映像的な速度感は違ってきますので、これをコントロールしながら、物語のうえで不自然でなく、劇的な感情表現として適切な速度感を獲得する努力をするのです。

感情表現を演技だけで表現できると考えてもいいのですが、映像的に正確な表現になっているのか、より効果的な表現になっているのか、という判定はたえずしなければなりません。

撮影現場の現実そのままに写すのは、ドキュメンタリーの感覚で、フィクションには似合ないものです。
効果を出すために、光の変化、背景と大道具、小道具の配置と操作によって補完することもできます。格子のようなものをカメラ前においてカメラを移動させれば、ゆっくり歩いている人物も、手前の格子がとんでもない速度で移動している画面になりますから、速度感が速いものになります。
望遠レンズや広角レンズ、魚眼レンズの射角の違いによっておこる速度感も利用します。

大学時代の撮影実習でやったことを思い出しました。曇り空で背景はベタに写るので、走る車の中を撮影したときは、車を数人がかりで揺すりました。それに手を加えるなら、影を作るものを外で走らせたりして、光源の移動感をかさねたりします。車は走らせません。それだけで走る描写として採用することができたのです。揺すり方や影を作るものの走らせ方の問題はありますけど……。
アニメやデジタルでは、これらの効果をオペレーターの感覚だけでやってしまいますから、その判定の基準が、“劇的表現として適切か”と考えたうえで決定します。

感情表現というのは、速度に支配される部分が大きいので、それに適合した速度感を見つけ出して、“かつ統一させるのか”“錯綜させるのか”と考えて制作しなければならないために、現場的処理は難しいものになります。
アニメでも、一連の速度だからといくつかのカットを同じ移動距離で撮影していいというものではないのです。アングルとフレーミングによって移動させる背景距離は違ってきますし、被写体の配置によっても速度感が違ってきます。また、ギャグ物かシリアス物かでも、その速度感は違ってきます。

つまり、画面全体の質量によっても違ってくるのですから、そのつど、テスト撮影をして速度を決めていく必要があるのです。
しかも、自分にとってはこの速度が適切だと判定するのもまちがいで、一般的に、“そのように認識できる速度かどうか”という別の判定基準をもちこむ必要があります。

## 映像は波乱万丈を求める

もともと映像は動くものですから、変化を求めています。ですから、統一性を演出できるようになったら、語り口としてのおもしろさを描くために変化を演出するだけでなく、もっと劇的に描けということです。

ここまで書いてきた“劇”と意味がすこし違います。劇とは本来おもしろいものですから、“劇的”という言葉は、ふつうは“特におもしろい話”という意味だったはずなのです。

ですから、技術論のテキストでの次の段階の目標は、“統一された画像を破壊して、波乱万丈にする”です。

前の章で、つまらない話だったら、作品全体を右（上手）から左（下手）に流れる方向性に統一して描けば、時間を短く感じさせることができるとか、ＣＭのようにカットごとに逆方向がぶつかりあうように構成して、対立する視覚印象がつづけば長く感じられる、と書きました。

その映像の性能を利用して語ることができる“お話”とその“アイデア”を見つけ出して、波乱万丈に構成すればいいのです。

敵対する人物ＡとＢが睨み合っている場合、別々のカットであれば、Ａが左向きなら、Ｂは右向きを採用します。愛し合っているＡとＢも、向きは左右が逆になる表現を採用するのは、まず両者が別のものだからですが、その両者の距離が遠いか近いかによって、劇的な関係性がしめされます。

愛しているか愛していないかというのは物語的にいえば“対立”なのですが、“愛し合う”のなら同体になりますから距離が消失します。とはいえ、より激しく罵りあうためには距離が接近しますね。殴り合ったりもしますから……。

そのようなことが、つぎのドラマを導くことになり、波乱万丈の物語にするには、そこにアイデアが必要になるのです。

そして、シナリオにしめされている劇的な展開（変化！）を描く場合、同じ場所、同じ時間の流れのなか（舞台）にいる被写体の物理的関係性（遠近、方向性など）を変えることで、性格を描きながらも劇を進行させます。が、重要なことはディテールではなく、“物語の構成によって描く”という点です。

被写体の演技を中心にして演劇的に見せる方法もありますが、映像をつかっているという意味を考えれば、“カメラは動いていい”というのがぼくの感触です。

別のカットに変えていくという方法も“変化”です。この変化こそが、物語的なおもしろさを倍加させ、物語のアイデアが物語そのものを波乱万丈にします。そこにはフィクション世界の新境地があるからです。
“映像的変化だけ”でなんとかなると考えてしまうのは、映像派のショートカット的な思考であって、本来的な意味での変化、すなわち、波乱万丈の物語というのは、その“劇”そのものに内包されていなければならないということは、肝に銘じておいてください。

実写では、背景や役者の違いが明確に描けますので、変化を描出するのはかなり容易なのです。が、ぎゃくにいえば、見慣れた光景を背景にしてしまったり、時代のファッションを取り入れてしまったために、劇に見合った変化を描出することができない、というズサンなカットが散見されたりもします。
アニメではキャラクターの違いを表現するためには、“計算づく”でやらなければ、正確に伝えることはできません。なぜなら、アニメでは、ひとりのアニメーターが描いたキャラクターでも、手描きの絵であるために、“瞬時に同一人物に見えない”というようなことがおこるからです。
そのために、変化と連続性の展開については、実写以上に、正確なコンストラクション（映像の構造）を組んで“変化を描く段取り”をつけて、波乱万丈（アニメならなんでも描けるぞ精神）な物語を展開する努力をします。

## カットが変わることも動き

カットが変わること自体も変化ですので、“動きの一部だ”と前項で書きました。

**変化すること　＝何かが動くということ**
**動　　く　　　＝変わること**

しかし、カットが変わることは、画面全体がすべて一気に変わるわけですから、映像的には大変極端な“変化＝動き”ということになります。
ぼくは乱暴なカットつなぎを見ると、「ガチッかカチッという音が聞こえるようにつながっている」という感覚に囚われることがあります。

極端の意味は、たとえば、演技が始まっているところがカット頭（カットの始まり）だとしますと、その演技は“演じられている”ではなくて“演じられた”と

いう過去型の意味をもってしまいます。そのくらい極端に変化を描けるのが、カットを変えることなのです。
ですから、カットの頭から“その演技が始まっている”という現在進行型を表現したい場合は、“始まっている意味性が見える”ようにしなければなりません。
そのための方法は演技のつけ方とか、映像そのものの緩急（リズム）などを利用して表現します。これを正確に実行しませんと“始まっていた”という過去型を描くことがつづいていって、映像の語り口を乱します。

また、視覚的印象としては、カット内に次のカットへつながる動きがない場合の“カットつなぎ（カットの変換）”は、パキッというような視覚的に硬く強い感じのものになります。
映像の中心から“閉じるか開く”という強い視覚印象をうける転換がおこなわれますので、基本的には“強引にカットが変換した”としか見えません。
このような感覚を視覚できるようになれば、映像の編集にたちあった場合に、感度（センス）があがって“映像の編集の重要性”も理解できるようになります。



## アクション・カットは戦いのことではありません

動き同士をつなぐことをアクション・カット（コンテ上ではA.C.と略します）といいます。“動きそのものをつなぐ”のです。
芝居をつないでいく、というのとはまったく違います。
芝居をつなぐ場合は、演技の呼吸をつないでいくわけですから、“間合い”というものをつくるようにつなぐか、“間合い”がないようにつないだりもします。
あくまでも劇的な展開を映像的に創作していくようにつないでいきます。

しかし、アクション・カットでつなぐ場合は、劇的な展開や演技をピック・アップするつなぎ方とは違って、あくまでも動きそのものをつなぎます。
被写体が同じである必要はなく、あくまでも前後のカットの動きそのものをつないで、映像の流れそのものの同一性を強調する手法です。
もっとも原理的な発想のようですが、劇的構成という側面がまったくないつなぎ方なのです。
とはいえ、劇的な同一性を強調するために、カット同士の動き（芝居）そのものをつないでいけばアクション・カットになります。
そのとき、ふたつのカットの動きの速度が同じであれば、そのつながりはごく

自然なものに見えますから、ひとつのものに見えてしまったりします。場合によっては、違うカットがつながっていると感じさせないようにつなぐこともできます。
この手法で、“同一性＝連続感＝一連”といった感覚を観客に強調することができます。

つまり、アクション・カットという意味は、活劇や戦闘を写したもののことではありませんし、活劇や戦闘のカットをつなぐだけの編集の技法でもありません。

## 編集でテンポとリズムをまとめる

トメ絵のカットの連続でも、次々と変わっていけば視覚的には変化を意識させますから、動きの一部になります。
トメ絵でも、その絵のクオリティ（質感、質量と理解してください）によって“見せていい秒数”というものがあります。
つまり、カットそのものが要求する秒数があるので、演出家は、そのときの気分とか理屈だけでカットの長さを決定してはいけません。
まして、編集の段階になれば、すべてのタイミングはカット次第で決定されます。それを、決められた長さにまとめるためには、カットと相談するしかないのです。

カットのクオリティに合った長さで編集ができるようになりますと、作品の基本のリズムとテンポは、自動的に発生します。
カットのつなぎ方自体が発生させる映像的な変化（動き）の方が、テンポとリズムを支配する比重が大きいのです。

また、長めにつないでおいたカットを全体的に短めにつめていきますと、カット相互の力学的干渉がおこって、作品自体のクオリティが上がっていきますが、ぎゃくに、短くしすぎると、クオリティが混乱したり、作品全体の雰囲気を狭くしたりもします。
それらの質的偏重を当初の狙い通りにもちこむのが、編集の仕事です。
しかし、正確な編集の仕事を導き出すのも、制作されたカット次第ですから、すべてを編集任せにして良いわけではありません。

ＴＶアニメに多い、動かない画面だけで構成された会話シーンなども、映像的なリズムとテンポを勘案した台詞構成を意識すれば、それだけでも作品の質感を

創出することができます。
　しかし、その場合は、シナリオの構成や台詞を映像展開と並行して構成し直す、つまり、コンテの段階で構成や台詞を直す必要がでてきます。
　それができないコンテ・マンや演出家たちは、シナリオ至上主義以前の問題として、そのまま映像化してしまうために、冗漫な仕上がりになります。

## 劣悪な条件をコンテで乗り越える

　実写の場合、役者も良くない、セットもつかえない、撮影日時もないというような状態では、映像的な構成によって見せるしかありません。
　その場合は、コンテの段階で劇構成を徹底的につめておきます。そうすれば、かなりの精度で作品のクオリティを上げることができます。
　しかし、この作業は、コンテを書かず、文芸的素養のない監督にはできないことです。
　実写では、コンテ段階でシナリオを直すということは、現場的には認められない傾向があって、映像的解決を疎外させている現実もあると思います。
　しかし、それは粗忽な仕事の仕方であって、コンテ作業をいれることで、シナリオを再構成して、映像的におもしろさを付加するべきなのです。

　実写でもデジタル作業がはいる要素が多くなってきて、部分的にはコンテ作業が以前より多くなっていますので、その作業を全編のコンテを切るところにまで持っていけばいいのです。ひとりの人間がデスクワークでできる作業で、作品の質があがるのですから、採用しても絶対に損はありません。
　コンテでシナリオが改変されることを拒否するライターは、小説を書くべきですし、そうでなければ、コンテまで切るべきです。そういう作業をとおして“シナリオには文芸的な装飾は必要がない”というようなことが分かるようになります。

　このようなことを書きますとシナリオを認めないのか、という怒声が聞こえてきそうですが、作品のプランニングの第一段階としてのシナリオは必要ですし、それがなければ、コンテは切れません。また、シナリオによってはしたがうべき仕事も見えてきますから、このようなことを書くぼくでも、コンテ・マンや演出家には、シナリオ通りにコンテを切れという指令をだしてきたものです。

## 作品の速度感

動きの方向性や遠近感そのものに映像的原則があるなら、速度感にも原則があります。

しかし、それは、その速度がそのときの被写体との関係で正しいかというのではなく、物語映像として正しいかどうかを考えろ、ということです。

リアリズムは一切関係ありません。

“カットの長さ”というのは時間の問題ですが、時間の長短にも速度感がふくまれていますから、物語の語り口と深いかかわりあいをもっています。

速度感は時間のテンポであり、つぎにリズムによって発生するものですから、これらから発生する変化を本能的に分かるようになれば、作品全体に適切な速度感が生み出せます。

そして、それはカットの内容そのものと関連してきます。

“台詞が長いからこの長さはしようがないだろう”“描写するものが精密だから、どうしてもそのカットは長くなってしまう”というレベルで仕事をするのでは、映像的な判定力は身につきません。

長い台詞に見合った映像処理をすれば、長さは感じません。

短すぎるからよく見えないカットになってしまうというのではなく、短すぎるカットなら、映像的な手法、演劇的手法をこうじて**“見えるような短い呎”**にすれば良いのです。

具体的にいえば、短いメイン・アクションがあれば、その前後にメイン・アクションを引き出す“立ち上がりのアクションを追加する”ことで達成できます。

それが一連の効果音でまとめられていれば、ひとつのものに見えてしまって“かったるい”カットになることはありません。

ぼくは“立ち上がりのアクションを考える”ことが好きなので“カット頭”に、**余分に見えるが余分でない動き**を作画させるようにしてきました。

そうしますと、短すぎるカットという弊害をクリアにすることができ、つながりもスムースになります。また、カット尻に余分ではあっても、余分に見えない動きをつけ加えることで、次のカットへのつながりを良くすることもあります。

しかし、テンポを意識し、リズム感を出すために、それぞれのカットをそれなりに付け加え整理していっても、物語に必要な一定の速度感を獲得できない場合

もあります。
　ある一定の長さの作品を物理的時間的に圧縮していった場合、その作業によって、別のテンポ感やリズム感が発生してしまって、その新しいレベルのテンポによって、全体を再検討しなければならないケースが出てしまうときです。
　作業上発生したこの第二段階のテンポを、全体的に最適化するためには、はじめから見直していって、全体のテンポとリズムのバランスをとるようにするしかないのです。
　これは大変に面倒な仕事なのですが、いつもおこる事態なのです。おっくうがらず見直し、手を加え、さらに最終バージョンの作業として、作品全体のバランスを考え直すようにするしかないのです。

　ＴＶの場合は、さらに、ある一定枠の時間にまとめなければならないという条件がありますので、完成させたとか、満足できる作品はほとんどないというのが、ぼくの記憶です。
　急いで付言すれば、“作品の長さを引き伸すほうが簡単”ということはありませんが、“短くしなければならない”ほうが大変かもしれません。

## カットの頭は待つな

　ＡというカットとＢというカットがつづいていて、作品上では連続したものであれば“一連の動き”“一連の時間”として表現されなければなりませんから、カットの頭に“待つ間”の演技はありません。これは道理なのですが、これがなかなか解決できない問題なのです。
　コンテでは、升目に並んでいる絵を読みながら、映像内の表現される時間をとばして読んでしまいますので、作画の段階では、そのカットの始まる頭の芝居（トメポーズ）から始めてしまって“つながり要因”を見落すのです。

　また、映像になった場合、カットの頭を見ている時間（間）がなくなってしまうので“見る間が必要だ”と感じて、カットの始まりはちゃんと見えていないといけない、と考えているスタッフが、“カット頭に待つ間”をいれてしまいます。
　この考え方が、ビジュアル化社会になってからのスタッフに多いのは、あきらかにマンガの読みすぎが影響しています。映画を勉強してきた若者には、この癖はありません。

もっと厄介な原因は、アニメーターがカット頭のポーズを描きやすいポーズや角度から作画してしまうことです。それが“決めポーズ”になって、ここから動き出すために、どうしても時間がかかって“間芝居”になってしまうのです。
“決めポーズ”というのは安定した静止ポーズですから、動き出すまでに時間がかかって、結果的に“間”になってしまうのですが、時間がかかるといっても、四分の一秒といった単位です。単位をまちがわないでください。

これをやられますと、編集の段階でどうしても切ることになりますから、せっかく制作した動画の数枚がつかわれなくなってしまうので、結果的に無駄な作業になります。
したがって、動きの途中から作画した方がいいのですが、これができるアニメーターや演出家はまずいません。
前のカットからのつながりを意識すれば、前のカットの芝居を“受けたつづき”の途中から作画したり演技をさせることはできるはずなのですが、この“つながり感”を身につけているスタッフはほとんどいないのです。
実写の演技では、トメ芝居から入っている場合が多いので、機械的にトップの余分な部分はカットしています。

## 独立してしまうカット

前項と同質の問題なのですが、現れ方が面倒で、“前後の流れにのらず独立してしまうカット”のことで、これは次章で述べる「モンタージュ論」の安易な理解が原因になっているために起こることで、かなり厄介な問題です。
つまり、モンタージュ論にのっとって、カットを積み上げていけば、一連の劇的表現が達成できると考えて演出されているのですが、視覚的に独立して見えてしまって、劇的な展開を悪くしてしまうということが起きるのです。
レイアウトやアングルなどの基本は問題がないカットでも、あまりにも視覚的に収まったカットであるために、固有なカットとして認識されて、カットとしての“構え”がきちんとしているために“カットの予定”が見えてしまうのです。その意味では、決めポーズ的なレイアウトのカットと同質なのです。
そのようなカットの場合、どれほどつなぎこんでも独立したものに見えてしまいます。原因は、“カットは積み重なればいい”という考え方と“カットのつくりすぎ”にあります。

具体的にいえば、〈人の腕を斬ったカット〉とそのあとの〈切られた腕が地に落ちたカット〉の2カットの場合、〈切られた腕が地に落ちたカット〉のアップ・サイズで〈落ちた腕〉だけの動きをとらえると、独立して見えてしまいます。

腕がミニチュアになったからウソっぽく見えたのではなく、動きとして〈落ちた腕〉のカットを撮影すると、どうしてもそれだけが孤立してしまうのです。

この独立感覚をなくすために、実写の撮影ではカットの頭と後ろに“糊しろ”的な動きをつけて撮影して、編集でなんとかするように努力します。アニメでは〈落ちた〉という動きだけでは“つながり感”がでませんから、前のカットからのワンカットにしてしまうというようなことで解決します。

昔は、カットの積み重ねのモンタージュの理論を尊守する監督たちがいて、このようなケースがかなり目についたものです。



## フレーム・イン、アウトの間

画面に景色しかないところへ、被写体が入ってくるフレーム・インとその逆のフレーム・アウトのタイミングの取り方は、おそらく永遠に面倒な課題としてスタッフを悩ませるものなのです。

なにしろ、画面のセンターに被写体が来るまでの不必要な“間”、逆に被写体がいなくなった“間”をどのように編集するかは、いつも考えさせられるのです。

フレーム・インというのは、被写体がカメラのフレーム内に入ってくることです。そのため、完全に被写体が入っていないコマ（フレーム）から、フレーム内に入ってくるように見せなければならないと考えているスタッフがいるのですが、そもそもその感覚がまちがいなのです。

カメラが待っていて被写体をとらえるように見える“間”ができてしまいますと、観客にカメラの存在を意識させてしまうことになります。なにより、不必要な“間”はカットの連続性を殺します。

速過ぎるフレーム・インではいけないからちょっと間をとって、という考え方もないではありませんが、それでも前のカットにいた被写体がフレームに入ってくるのを待つのでは、物語の語り口を中断させて、景色を見せるだけのカットになってしまいます。

ぼく自身、初期のころは、カット頭はかすかに待つべきではないかと感じていた時期があって、24分の3、つまり、8分の1秒の“間”の1コマ抜いた“2コマの間”をつくっていた時期があります。ＴＶなどでは、使える枚数の制限がある

ために、ゆったりとした演技が作画できず、性急な展開にしないためには、この“間”が必要だと感じていたのです。
“見せるための間”というやつです。
しかし、目が馴れるにしたがって、どうしても画面のセンターに被写体が来るまでの“待ち感覚”が苦痛になってきました。
ゆっくり入ってこさせるのなら、すでにカット頭から被写体が映っていていいのです。そして、ゆったりとした演技をさせながらセンターまでの芝居を描けばいいだけのことなのですが、アニメでは枚数がかかりますからそれができません。
それで思いついた方法は、フレームの中央近くに被写体が隠れるものをおいて、その陰から出て来る方法をつかうようになりました。そうすれば、画面中央まで被写体が移動する距離は格段に短くなりますから、枚数をかけなくてもゆったりとした動きを作画できます。
観客も、カットが変わった瞬間は、かならず画面（フレーム）中央に視点をもっていきますから、その視線のいったところで芝居を見せることができるために、迷わずに劇進行を見守ってくれます。

皆さんも、大画面で映画を観ているときに経験したことがあるはずです。カットが変わった瞬間、被写体がどこにいるのかと探す時間がかかる、というあれです。
観客はまず画面のセンターから被写体を探して、四方の隅に視点を移動させながら、被写体を見つけます。これをさせないためにも、映像の原則というものがあるのですから、フレーム・インの問題を解決させるこの方法もひとつの原則になるでしょう。

特異なレイアウトにした場合、カット頭で観客が“被写体を見つける時間”を想定して、その時間を映像上にフィックスする必要を講じなければなりません。しかし、それを考えるよりも、前のカットの流れから、次のカットを見るときに、観客の視線がどこに移動するか想定して、被写体をおくようにするのが正しい解決方法です。
つまり、観客の目は動きを追いかけていますから、その視線の移動先に被写体が来るように次のカットを制作し、編集するのです。
これは、編集時の配慮ひとつで達成できる場合があります。

## 景色のカットも孤立しない

景色を見せるカットというのは、かなり明確に独立したものになります。だからといって、単独のカットになるということはありません。
この意味は、もうひとつの別の重要な演出の基本を示唆しています。
つまり“カットとカットは別物だから、カットを変えたら何をやってもいい”ということには“絶対にならない”ということでもあるのです。
なぜなら、物語にそってカットはつながっているのですから、“病院”“警察”“富士山”といったカットが、意味なくそこにあるのではないのです。
ならば、どうあるのか？
その理由は、劇的展開でしめされているわけですから、そのように意味性をもった長さでしめされるべきなのです。しかし、これを劇的にうまくつかうことはかなり難しい問題ではあるのです。
ですから、カットをいくつもつかって表現しているのが映像作品ならば、イメージを並べていけば表現として成立していると覚悟をして、“ドラマ的に必要だからいれておく”という感覚で、“刑務所の入口”“安ホテル”“潜水艦”といったカットをつなぎ込んでいくのです。
これについては、映像のダイナミズムも糞もないように感じるものですが、しかし！　決定的にそれを成功させている監督に小津安二郎がいます。
作品全体のテンポとリズムの統制がとれてしまえば、会社のオフィスだろうが山陽本線だろうが、旅館の廊下だろうが、どうということなしに“物語のあるべき処に”にあるのです。
それは単純に作者のイメージを羅列したものではなく、“カットは物語に殉死するもの”として存在しているのです。
これは、映像の究極の肝です。

## 黒ベタは動きを殺す

これは最近の現象なのですが、アニメの世界では俗にいう“黒ベタのコマ”が劇中、カットの動きの途中でつかわれることが多くありました。
そして、デジタル技術が実写で乱用されるようになってからは、実写でもこれが使われることが目立つようになったのです。
そのぎゃくの“白ベタのコマ”というものもあります。
黒の方は、カメラのシャッター開角度をゼロにして、なにも写さないようにす

るか、黒い紙とかセルを撮影します。白の方は、光そのものを撮影するか、白いものを撮影します。
　これを劇中でつかうことは、われわれの世代が映画を見ている時代にはありませんでした。

　なにしろ写したものを見せることしか考えていませんでしたから、何も写っていないコマ（フレーム）を使うなどということは、もったいなくてできなかったのです。
　そのうえ、視覚刺激として強すぎますので、そのようになる瞬間というのは、劇が終了したときぐらいだと思っていたものです。
　黒か白だけのコマというのは、画面全体の四隅までがまったく同じですから、フレームのどの方向に対しても傾きのない（方向性がない＝動きを感じさせない＝指向性がない）ものです。このコマをつかった映像のダイナミズム的な処理は“パカパカ”のような極度に刺激的なものになります。
　また、視覚効果そのものが、リアルな時間（観客が見ているという時間）に関与して刺激を喚起するだけですから、ここでいう映像のダイナミズムとも性質が違いますので、“完結”か“飽和”というような意味でしかつかえません。

　この手法が頻繁につかわれるようになった理由は、明快です。
　画面展開をハッキリさせたい。ハッキリと見たいという質の悪い演出家たちの欲望がさせている“脅し”でしかありません。
　アニメでこれをつかっていたのは、枚数をかけた作画ができない、予算的な制約とか、ろくに動き（芝居）の“中割り”が作画できないスタッフが制作をしていたという劣悪な事情があったからなのです。
　パカッと見えるような刺激をあたえておけば“目眩(めくら)まし”になりますから、ちゃんとした作画をしなくても、描きやすい決めポーズを作画するだけで動いたように見えたりします。
　所詮、ごまかしの“死に画”の手法なのですから、そんなものをメジャーの映画でやってどうする、と考えなければなりません。

## 主観のカメラ・客観のカメラ

　ここでいうカメラとは、カメラ・ポジションのことです。
　アニメでいえば、そのとき、予定されている作画のフレーミングやサイズを決

定するレイアウトと考えてください。
その視点は、コンテ・マンなり演出者、監督の視線であり、作り手の意思が決定した視点ということです。これにはカメラ・ワークもふくんでいます。

さて、カメラのポジションを決定した瞬間に“カメラの意思”というものが発生します。
飛躍している表現のようですが、カメラ・ポジションを決定するのは、カメラ・マンなり監督の意思でおこなわれるものですから、カメラに意思はないのですが、撮影されたものはカメラを通したために、あたかもカメラがそのように撮ったという見え方になります。

このことは、アニメでも感じられることで、監督であれアニメーターであれ、撮影されたもののすべてをコントロールすることはできません。
なぜなら、露出ひとつとってもそうなのですが、アニメでは、移動している背景とキャラクターの最終レイアウトは、撮影されるまでは監督にも分かるものではないのです。
実写でも、セットやロケ現場の状況、役者等々の条件をふくんで撮影するのですから、すべてを監督の好きにはできませんし、カメラ・マンも、提供された素材にしたがって撮影するしかないため、すべてを決定できません。
そのうえで、撮影された画像に予定以上の効果があらわれていれば、監督もアニメーターもバンザイと叫びますし、ぎゃくの場合なら、こんな予定ではなかったと責任のなすりあいがはじまります。
ここに、カメラが即物的もしくは機能的に撮っていく性能があって、撮影された映像には、どうしても“客観的作為が介在する”と感じられるのです。
デジタルでは、すべてが意識してつくられたものですから、この問題はおこらないと思われがちですが、それも違います。
使うソフトウェアによる癖もありますし、なによりも処理すべき項目が膨大ですから、最終的には“制作された画像の結果による”と覚悟しなければならないので、万全なものが手に入るということはありません。
この項の本論は、これからです。

映像作品は、カメラをつかって制作されるのですが、それでも、“カメラの主観が濃厚なもの”“監督の主観が明確に反映されているカメラ”“役柄の主観”“客観的なカメラ”というものがあります。デジタルでいえば、制作された画像という

ことです。

それによって得られたカット（画像）の構成によって、そのシーンの流れ全体が主観的であったり、客観的であったりする“意味の発生”があるのです。

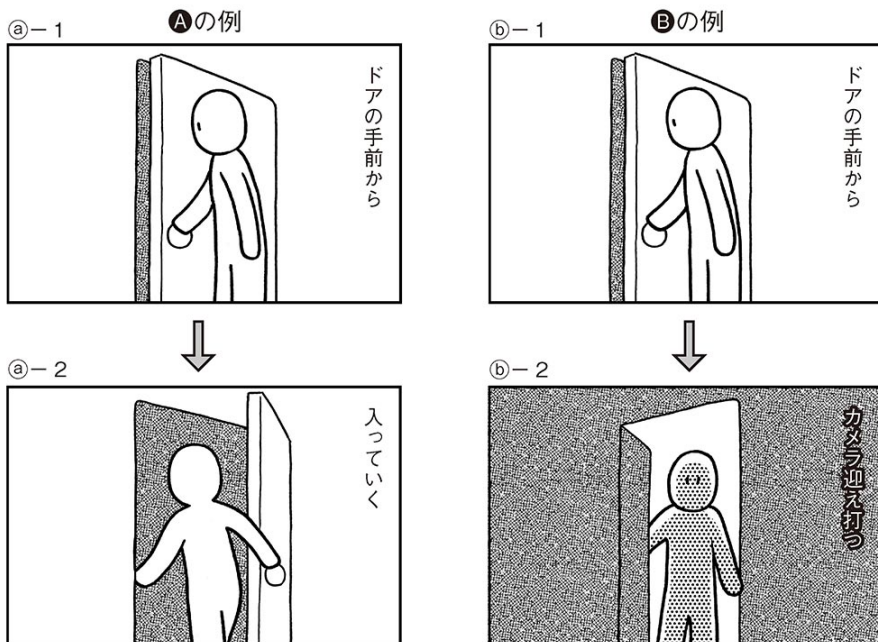
問題は、ここからなのです。

あるシーンでの全体的な流れが客観的であった場合、その流れを無視して思いついたような撮り方をしたカットを挿入しますと、全体の流れが破綻することがあります。これは、気をつけていても起こることなのです。

なぜなら、コンテを書いていても、カットごとに演出をしていきますから、全体の統一感は、よほど強力な理念をもっていないと保持できません。

実写の撮影現場でカット割りをしていたりすると、現場の制約に振り回されて、シーンの流れを考える間もなく、分断したカットを撮ってしまい、それをまとめなければならない（編集する）ときに、“流れの不統一”というような事態がおこります。

デジタルでも同じで、画像の解像度の性格の相違といったものが、問題として浮上します。

つまり、物理的な制約から、シーンごとの統一感を演出することは難しいのです。

この種の問題は、ドアの手前と向こうの関係をどう描写するかといった素材によって、想像することができます。

Ⓐの例では、カメラはドアの外からキャラクター（役者）に芝居をさせ、ドアを開かせてカメラもそのままドアの向こうに入っていくケースで、ⓐ－１からⓐ－２までがワン・カットです。

このカメラの視線が、監督の主観か客観描写かは、前後のカットの配列を見なければわかりません。ここでは、これは問題にしません。

Ⓑの例のⓑ－１では、ドアを開けたアクションのカットがあってから、ⓑ－２はカットを変えて、カメラがドアを開くキャラクター（役者）をとらえます。

Ⓑのケースでもアクション・カットの編集が完璧であって、一切問題がないとします。

が、ここで、Ⓑの場合、考えるべき問題があります。

すなわち、カメラがキャラクター（役者）より先行して、ドアの向こうに入ってしまっているということで、なぜこれが問題なのか、と感じられる感性を養ってほしいのです。

わかりやすくいえば、ミステリーなどで絶えず主観から描写していって、客観的事実を探ろうとしているようなドラマ（劇的構成）で、カメラという客観的描写が、より客観的ポジションの描写をしなければならないとすれば、Ⓑの例のカット展開は、映像的構成が劇的効果を薄めるように作動している、と気づかなければなりません。

なぜなら“向こう”にカメラが役者より先に入っているのですから、カメラは“向こう”にある劇的に重要な何かを見ているかもしれません。

ぎゃくに、カメラが先に入っていても、安全に役者が入ってくるのを撮影しているのだから“向こう”には劇的に重要なものはないということを、観客に予測させることになるかもしれないのです。

ここにカメラの客観的存在が、劇中の状況を説明してしまっているという問題があるのです。

デジタルの場合は、ⓑ－１の画像がどのようなタイミングでつかわれるのかと考えた瞬間に、カメラ的な存在があると意識してしまうということを想起してください。

物語の語り口の客観性以上に、カメラの存在によって描写していることがある、と気づいてほしいのです。

ですから、Ⓐを採用しろというのではなく、そのときの劇的構成としてどちらが適格なのかという感性をはたらかせて、カット（画像）をつくる必要があるのです。
実写の場合、このような破綻を起こしたくないばかりに、ひとつのカメラ・ポジションでそのシークエンスを撮ってしまう、というようなことが起こります。
しかし、それが映像的に有効かという別の問題が発生するのです。
アニメでは、つまらないカットの羅列（その典型が兼用カットの多用です）になったりしますから、考え方はいつもフレキシブルにしておく必要があります。

たいてい、シーンごとにひとつの演出方針がつらぬかれるのですが、Ⓐという役柄の主観的に近いところで構成されていたシーンが、格好のいい画像を撮りたいばかりに、客観的なカットを採用してしまって、“違った流れが入った”というようなことは日常的に起こります。
“統一感を疎外していても、カット並びとしてはいい”というような妥協的な結果を容認したりもします。
カットの展開が強引だと感じるケースは、たいていが、この客観と主観という視覚印象を無視していることから生まれる、と考えて良いでしょう。ときにはカメラそのものの意思によって撮らされてしまった、という感覚を体験する必要もあるのですが、この感触はなかなか体験できるものではありません。

この問題をコンテ・マン、監督、演出家として理解できるようになるためには、編集を緻密におこなう経験を積むしかありませんし、編集マンには、このレベルの感覚はもちつづけて欲しいと願うのです。
ハリウッドのメジャー方式ですと編集マンと監督・演出家は完全に分業になっていますので、演出家がこの問題を編集作業から学ぶことができませんし、編集マンは編集マンで、あたえられたカットで勝負をしなければなりませんから、その枠のなかで独自性を発揮したりしようとします。そのため、総合的な観点からのカット（画像）創りを指摘できないという現実もあるのです。

## 回想と夢

回想シーンというものは、たいてい、前につかったカットをそのまま流用（兼用）してしまう、という慣例的な使い方をしてしまいます。
夢想している本人が出演している映像であったりする経験は、我々自身が経験

していることもあって、一見“使い回しのカット”を流用していいと考えてしまいます。

しかし、回想や夢は、基本的には主観的映像ですから、“当事者がいていいカットなのか”“それではいけないのではないか”という点は考えなければなりません。

現実には、観客に分かりやすくするために同じカットを流用する必要もあるのですが、厳密に考えれば、客観的描写でいいのか、主観的描写であるべきかは再考して、新たなカットを制作する必要があるのではないか、と考えています。

## レンズの雫

ここで、カメラの問題で、ちょっとおもしろい視点の例をあげます。

カメラのレンズなりフィルターに雨の滴や波の滴がついて画面が汚れることがあります。これをしようがないこととして、何も考えずに採用して良いのかという問題です。

これは、カメラが水上から水中に入るときや、湯気のたっている場所で起こる問題です。

実写では当たり前の現象なのですが、このときレンズについてしまう雫やくもりを許してしまえば、劇中に存在することのない“カメラの存在を表現”することになります。

視覚されているフィクションの世界では、カメラは存在しないのですから、カメラの存在を証明するような現象が写っていてはいけないのです。

「雨のなかで撮影していれば雫がつくのは当たり前だろう」というのは、制作者の戯言で、映像で映されているフィクションの世界には、あってはならない物なのですから、雫が写ってはいけないのです。

この観点から考えれば、カメラの存在を意識させすぎるカメラ・ワーク、たとえば、手持ちカメラで撮影して揺れているのがいいのか、というようなことは、意識しておく必要があります。

このテーマは複雑な内容をはらんでいますので、これ以上は記しませんが、速過ぎる映像はカメラの狂気だ、と感じるときはあります。

## 臨場感を出すのはアニメの方が難しい

アニメやそれに類するデジタル画像では、白紙から画面上にすべてのものを創作しなければならないため、画面上の臨場感をだすには、動きの速度、方向性などの物理的な要素を利用して創作します。そのため、実写よりも映像構成はシビアさが要求されます。

だからこそ、コンテが必須作業になっているという面もあります。

デジタル主流の作品では、回り込みなどを多用してカット割りが少なくなっているため、アニメで考えるほど映像的な問題は起こらないといえます。

しかし、前の項で書いたカメラワークを意識させることが、劇的な効果をあげるのか、減殺されるのか、というようなことも考慮しなければなりませんから、簡単な作業になるとはいえません。

実写で、映像的な問題を想像しないのは、現物を撮影すれば、それだけで臨場感は演出できてしまうからです。

しかし、それほど簡単ではないという現場の意見が正しいのは、実写の場合、映像的な整理学が難しいという問題があるからです。フィクション・ワールドを描くだけでいいのに、よけいなものが映り込んでしまうのが、実写だからでもあるのです。

この場合の“よけいなもの”というのは、セットであれば、“粗末なセット”ということがよけいな意味性をもちますし、屋外ロケであれば、雲ひとつにしても劇に必要でない形であったりします。

時代劇でいえば、役者の足元の草が江戸時代にはないはずの外来種の草であった、とか、江戸時代の東京の太陽の射し方は違っていたのではないかというようなことです（この例えはかなりイヤラシイです）。真面目な例でいえば、桜のソメイヨシノは、150年ほど前から急速に全国にひろまった種なので、本来は時代劇には山桜であるべき、というようなことは意識すべきなのです。

メイキャップの不出来が映ってしまうこともよけいなことであれば、鬘（かつら）の納まりが悪いのもよけいないものでしょう。それは、考えはじめたら厭になるくらいあります。

しかし、映像力学の一般的印象論でいえば、アニメでは、素材がもともとウソ八百なのですから、それをつかってフィクション・ワールドを視覚化させるための技法は、実写以上に面倒で、精密なプランニングが要求されます。ぎゃくにい

えば、映像力学をもってゴマカシテしまうという"力技"も必要になってくるのです。
これらの整理学や原理的技法によって、ともかく、フィクションの世界を創造するのですから、コンテ上、このような視覚印象の技法と創作の整理学が本能的にできるように訓練しなければなりません。

かなりの几帳面さと視覚印象の錯覚を利用してみせるという度胸と、ともかく作品にしてみせるという大雑把な感覚を同時にはたらかせて、たえず、数カット、数シーン、全編というかたまりのなかで、そのなかのワンカットの演出をどうすべきか、と考えられるセンスと気配りが要求されるのです。

## パーソナルなフィルム、広いフィルム

映画を中心に考えますので"フィルム"としたのですが、映像作品のことです。
このテーマについては、蓋然的に書くしかありませんので、映画を大別して"パーソナルなもの"と"広いもの"にわけます。

**パーソナルなフィルム ＝人物に密着した物語。主要な人物に密着した描写だけで、ともかく物語を構築している世界観が想像できて、作品が完結しているフィーリングの作品。**
**広　い　フ　ィ　ル　ム ＝世界観を広く説明しなければならず、物語世界の構造を人物をとおして説明するだけではすまず、世界を描写するために、もうひとつの語り口を設定しなければならない物語。客観的な世界描写も要求されるもの、といういい方もできます。**

映画の機能自体、パーソナルなものに偏っていると考えて良いようです。
なぜなら、劇を進行させるためには人物（被写体）を映していきますから、皮膚感に近いところにあるものを語り口、として描写します。カメラの機能が、パーソナルなもの、個的なものに接近せざるを得ないからでもあります。
それゆえ、それをとおして語られる物語は、基本的にパーソナルな物語が似合うのです。だからポルノも成立している、という考え方もあります。

しかし、映画が始まったころから、活動大写真といういわれ方があったとおりで、また、パノラマ性という機能があって、それで興行が始まったということも象徴的で、それが映画でもあるのです。

そこで、大長編物語があらわれて“世界そのものも描けるぞー”とチャレンジした先人もおりました。事実、そのような試みが新しい媒体として確立していったわけですから、映画的なるものというのは、大活劇あり、世代間物語あり、戦争映画は得意だよー、とか、観光映画的なものが成立した時期もあります。
シネラマというような巨大スクリーンが登場すれば、その傾向に拍車がかかったりもしますし、３Ｄ映画というパノラマもあります。

広い作品というのは、単に、大長編物語、大作と考えていいのですが、そのような作品は、あのスペクタクル・シーンは良かった、役者は良かった、と部分的な認められ方をしても、成功作というものはそれほどありません。
ファンタジー物といったジャンルのものが多くなるにつれて、小品であっても“広い創り方”を要求される作品があります。
また、子供向けにみえる作品群のなかにも、このような創り方を要求されるものもかなりあるのは、独自の世界観を構築しようとする意思があるからです。
このようなものの創り方が、パーソナルなものより難しいのは、描くための視点が大きく飛躍することが要求されるからなのです。

これをコントロールするためには、シナリオの段階から、詳細に検討しなければならず、シナリオの構造が、直接、演出的な問題まで支配することがあります。
これを見抜くのは、かなり難しいことなのです。
そこでスタッフが意識しなければならないことは、劇映画の監督は、このどちらかしかできない、ということです。
しかし、現実には、１本ヒットを飛ばすと、その前作の性格を無視して、対極の作品を監督させて惨敗するというケースがかなりあります。制作者たちの名誉のために、具体例は挙げられませんが、この問題は、当事者が自覚して対処しなければなりません。
両方できると自己申告できる天才的な監督は、やはり、いない、のです。

人物を撮りたいと考える監督は、おおむねパーソナルな志向が強いものです。
ぎゃくに“広いもの”を指向するスタッフは、パーソナルなものに興味がいきかねていて、作劇（ストーリー）を失敗します。
その整合性をとるのは、頭で考えるほど簡単ではありません。
ですから“広いルックス”を持った作品を監督するときには、個的なフィーリングをどこまで殺ぎ落として、客観を導入できるか、または、世界観を語るため

には、シナリオの構造自体から手を入れなければならない、という警句を十二分に承知していただきたいのです。
むろん、この問題を意識して、自分のアイデンティティをさがしながら、無謀を承知で両方をやってみせる、という気合いはもつべきなのですが……。

## 映像的なダイナミズムの面倒さ

自分の作品は、自由な発想のもとにつくられたものだから、「原則など無視してやる」と考えるのも構いませんが、"映像の原則"の各項目で記していることは、譜面の五線と音符の読み方のようなものですから違反できません。
演出するということは、シナリオに示された劇（ドラマ）を人間の基本的な感情にしたがい、さらに創意（独創性）によって創作していくことです。
そこには、まず演劇的な演出技法が必要とされます。
同時に、映像をつかうために、映像力学を利用するというセンスが求められます。
さらに、アニメやデジタルの場合、素材が無機質のものであるために、命を吹き込む造型が、役者を選ぶだけではすまず、"厳密な映像構成そのものによる"という要素がはいります。
この複雑さが、マンガとアニメの氾濫によって意識されなくなり、さらに実写の生身の人物を、デジタル技術で加工することを疑わなくなった世代を生み出して、さらにおろそかにされています。
そのような表現が、生身の人間を否定する風潮を生んでいくのではないか、実生活での人間の触れ合いを嫌悪する感覚を喚起していくのではないか、と恐れます。

発表される作品というのは、社会になんらかの影響をあたえるものです。
作品はヒットすればいいのだという論法は一方では正しいのですが、この一方の論にしたがうだけでは危険だと感じるのです。
映像はエンタテインメントなのだから、そういう面倒なことは考えないで良い、という表現の問題は、ぼく自身が社会の成員のひとりであるので、かんたんに容認できないのです。
映像媒体の有利なことは、これら複雑な要素がからみあっているおかげで、演技をつけることが下手でも、映像処理でごまかせる面がありますし、絵や演技が良ければ、映像的な処理が下手ですむ場合もあります。
そこに、創作者たちの責任を不明瞭にさせる点があって、いつまでもいいかげ

んな仕事をしていられるという生活協同組合的な利点も発生します。
　その対極にある問題は、“どれひとつの要素が欠けても映像はつくれない”という決定的に不利な要素をかかえているのが、映像制作の宿命でもあるのです。

# 第6章

# コンテ主義

1925年のモンタージュ論／フォトジェニーとリズム論／映像学の消失
ハイリスクな実写の世界／コンテは映像制作の設計図
黒澤明の演出案変説／画面の張力／コンテはマンガの出来損ないではない
コンテでリアル時間を読む／コンテの実際
デスクワークの癖を画面に出すな／コンテでシナリオを改訂することを認める
シナリオ／コンテ作業／過去の歴史と現実／実写では
コンテ・マンのシナリオの読み方／シナリオ構造論
キャラクターで物語をふくらます
状況設定は説明するな―シナリオ・ライター志望者がやること―
演出家としてシナリオに気をつけること
前後をつなげるという感覚で修正する

# 第6章　コンテ主義

## 1925年のモンタージュ論

1895年に、フランスのリュミエール兄弟によって映画が興行に供されたのですが、その映像は、固定されたカメラが写したモノクロ（白黒）の写真が動くだけのもので、カットが変わるということはありませんでした。

しかし、十年もしない1902年には、ジョルジュ・メリエスの『月世界旅行』という９分のＳＦ映画が製作されて、役者やセットがつかわれ、シーン転換もおこなわれ、一瞬にして被写体の人物が別のものに変わるという“視覚的なトリック”もつかわれるようになります。

しかも、ミニチュア・ワークも採用されて、映画がＳＦ的なものを素材にしたものに合っていることを予見していましたが、カメラ・ポジションは舞台をそのまま写すようなもので、ややヒキ・サイズのフレーミングで、たえず数人の人物がおさまっているというものでした。

翌1903年には、エドウィン・Ｓ・ポーターが『大列車強盗』という映画でクローズアップをとりいれて、人物のフル・サイズだけではない画面構成を採用しました。

その前に虫眼鏡の視点をまねたアップ・サイズをつかった映画もあったようですが、映像の劇的ダイナミズムを予測させたのは『大列車強盗』が始めとされています。

1910年代になれば、デイヴィッド・Ｗ・グリフィスの『国民の創生』（1915年）『イントレランス』（1916年）などは、巨大な野外セットと俯瞰のモブシーンを多用しました。

余談ですが、日本の映画界で、カメラを大きな足場を組んだ上にのせて撮影することを「イントレを組む」という言い方をしたのは、この作品のタイトルにちなんでいます。

同時に、スラップスティック（ドタバタ）映画では“コマ落とし”の技法が、映像の柔軟性を徹底的に開発していきました。

そして、サイレント映画の頂点ともいうべき作品が現れます。

それは、映像のダイナミズムと映画の視覚言語という概念の集大成的な成果で、映画はモンタージュで構成されるものだと主張し、その理論にのっとった『戦艦

ポチョムキン』（1925 年）が製作されたのです。監督はセルゲイ・M・エイゼンシュテインです。

同時にベラ・バラージュの『視覚的人間』という論文がでて、映画がこれまでの芸術とはちがう独特のものだと指摘されるようになりました。

モンタージュ（montage、仏語の盛り上る、上昇の意味）論を、映画評論家の登川直樹は、つぎのように説明しています。

“観客が見たいと思っているものを順につないでいくこと”と規定して“しかし、現象をそのままつないでも面白い映像展開にはならないので、省略、飛躍のための技法と考えて良い”としています。

【『小型映画・映画制作の技法』“モンタージュの理論と考え方”／玄光社／昭和 46 年刊】

乱暴な規定ですが、まずは、そのようなものだと考えて良いでしょう。

モンタージュ論は、エイゼンシュテインの前に、レフ・クレショフが、『映像の組織的手法を考えて、個々の断片であるカットに価値があるのではなく、“カットのつながりを組み合わせた技術”つまり“与えられた材料を一定の秩序によってつなぎ合わせること＝モンタージュ”が、映画にもっとも重要なもの』で、これが映画に固有な性格だと規定しました。

ここでいう“一定の秩序”を生み出すものは“物語性”と考えて良いでしょう。ロシア革命の時代であれば、イデオロギーをプロパガンダするという意味であったのですが……。

これをうけてフセヴォロド・プドフキンは『母』（1926 年）という映画で、それを拡大して“カットは詩人にとっての単語のようなもので、ほかのカットとの総合によって構成されて映画的現実が語られ、現実以上の大きな表現を与えられる”ということをしめして、クレショフの技術論的なモンタージュ論を芸術的な理論にまで高めたとされています。

クレショフとプドフキンの“カットのつなげ合わせ方に腐心した”のは、コンテュニティを重要視する視点であるのですが、それに対してエイゼンシュテインは『映画の弁証法』で、映画は知的でありうるという視点にたって、漢字の“口＋犬＝吠える”というような例を引用しながら、映像の組合せからより大きな意味が発生するという考え方をしめしました。

つまり、カットとカットはただ結びつくものではなく、ぶつかりあって、その衝突から新しい意味が発生すると考えたのです。

弁証法とは、エイゼンシュテイン当時の考え方でいえば、自然や社会、思考は

一般的な運動法則、発展法則に準じたものであると考えていましたので、発展的表現が成される方法と考えて良いでしょう。が、この論もつきつめていけば、形式主義的であるという非難を浴びています。

このような考え方は、古くさい無声映画の時代のものでしょうが、映像は積み重なって（連続して）観客にしめされるものですから、**“ある種の雰囲気（気分＝印象）を提供することができる”**と理解する必要はあります。
そのうえで、意味の発生があると考えてもかまいませんし、視覚印象がもつ潜在的な刷り込みというものもありますから、ある認識なり概念を定着させることはできるでしょう。
“ＣＭ効果がある”“サブリミナル効果がある”ということは、映像がなんらかの意味を発生させ、影響をあたえているからで、そうでなければ、人びとにお金をつかわせる行動まではおこさせないでしょう。

エイゼンシュテインのモンタージュ論は、その後、カットとカットのぶつりあいによって、より以上の意味性、思想性を喚起させて、観客を引き込むことができる“アトラクションのモンタージュ”とよばれる理論に発展しました。そのために弁証法的飛躍もありえて、カットとカットの衝突によって生じる刺激は、音楽の倍音のように見ることも聞くこともできず、ただ感じるだけのものにまでいたる“オーバートーンのモンタージュ”と説かれるまでになりました。理性を刺激して哲学と同列の意識カテゴリーにまで高められる、とまで考えたようです。凄いですね。

## フォトジェニーとリズム論

ロシアでモンタージュ論が語られている頃、フランスでは、監督というより評論家であるルイ・デリュックが、映画の動く写真に魂の躍動を見て、フォトグラフ（写真）ではなくフォトジェニー（映像美といって良いでしょう）が大切といいだしました。
極論すれば、映画にあった役者のほうが、演劇的に優れた役者よりフォトジェニックで、そのような役者によって映画的カットの撮影を心がけるべきだというのです。
それを受けてジャン・エプスタンは、被写体の動性および個性のみがフォトジェニックであり、優れたカットは精神的価値（valeur morale）をも観客に喚起させ

られるといいました。
　しかも、カメラによって被写体が内在するフォトジェニーを発見できると、“撮影された映像に生命感を与えられる”として、これを紹介している評論家の岡田真吉によれば、“カメラが示すあらゆる対象に生命感を与えるカメラのアミニズムという性格を重要視している”という評価にまでなります。

【『映画講座第２巻』／三笠書房／昭和 28 年刊】

　この理論のいきつく果ては、映像の表現の豊かさと深さを求める理論でありながら、しかも理念的には『超現実』をも表現し得るというのですから、ひたすら凄いと感動しなければなりません。

　しかし、映像の構成については、フォトジェニック論はモンタージュ論に負けている部分があって、それをルネ・クレールやレオン・ムーシナックが、リズム論というものでおぎなおうとしました。
“カットの持続時間、物語をしめす内面的な表現と客観描写の相剋のリズム、カメラそのものが記録した対象の動きのリズム、観客にあたえる印象の強弱によって喚起されるリズム、そのようなものが、映像表現というものを支配しているのではないか”と指摘したのです。
　モンタージュ論よりは即物的ではなく、視覚印象により接近した造型媒体として“リズムのオーケストレーションを時間的空間的に手にいれられる媒体”であるというのです。
　岡田真吉はこれを要約して『映画で感動をあたえるためには、映像的美しさだけではなく、シーンとシーンをつなぐリズムの正しさが必要』と規定しました。

【前掲書】

　新しい媒体に対する畏怖する心が、このように映像を過大評価するような理論をつくりだしたのでしょうが、映画の理論といってもこの程度のものとすませていいでしょう。
　しかし、映像に馴れすぎた我々は、少しはこういった薬を飲む必要があると思います。アニメから映像を実感するようになったぼくにしてみれば、映像にそのような力があろうと感得した先人のセンスは、自戒の言葉になっています。

## 映像学の消失

前項までの理論は、インテリの多かったサイレントからトーキーにいたる時代には、かなり現場的な認識を得られていたようです。が、残念なことに、映画に音声がとりいれられ、演劇的性格が強くなっていくにつれて、このような理論は忘れられていきました。

演劇偏重でも映画にすれば映画、という気分が横溢するようになり、映画に馴れるにしたがって、映像そのものの機能に配慮する気風がうすれていったのです。

それでも、このような思考が、その後いろいろな映画のスタイルを構築していったのですから、そのような歴史については、専門の書籍（ネットではダメです）で勉強してください。

それでも、サイレント時代を知っている巨匠といわれる監督たちは、映像の癖を良く記憶していました。

日本でいえば、小津安二郎、溝口健二、黒澤明といった監督たちです。

しかし、これらの世代の監督たちは職人気質が強く、アカデミックになじむ性格がありませんでしたから、映像学といったものを後継者につたえるということはありませんでした。

それでも、彼らの作品の映像的な手法を知れば、映像学は豊かになるはずなのですが､その視点を周囲のスタッフや研究者が体系として記録する場をもてなかったのは、日本の文化風土の悪癖ではないかと思います。

すべての技術論が“実務での勘を育てればいい”“映画は見れば分かるもの”というレベルに落ちてしまえば、原則とか映像学という認識は育ちようがありません。

現在のデジタル社会では、映像制作が大衆化していますから、原理原則の意味性は消失していると考えます。

しかし、プロになろうとする若者は、映像についての最低限度の癖（原理）は承知すべきです。認識していることと、なんとなく知っているというのでは、実際の応用面ではかなりの差が出てしまうものなのです。

ですから、映像のメカニズム（原理原則）を理解して演出するためには、その設計図（映像制作のための楽譜に相当する）であるコンテュニティ＝ストーリーボード＝コンテで検討すべき、というような基礎学ぐらいは承知すべきなのです。

## ハイリスクな実写の世界

コンテュニティが撮影台本と訳されたために、はじめは、文字で記された撮影手順のメモだったようです。詳細は、実写の現場にいた経験がありませんので知りません。

しかし、文字でプランニングして、それにそって適合するロケ地を選定し、セットを造り、配役を決めても、視覚表現される映像の並び方は、監督の頭のなかにしかないわけですから、それをもってして、監督にイメージがあるといわれたりもしているようです。

しかし、個々のカットについて具体的でないことは確かなので、周囲は大雑把な完成型さえ想定することはできません。

コンテのラフ・スケッチを描いた監督もいたようですが、全編のカットのコンテを書くようなことはしなかったようです。それで、おのずと監督たちは、現場でコントロールできる映像手法を駆使することになります。

それで成功なさったのが、先にあげたような監督たちなのですが、何がおこるか分からない現場で、ひたすら職人芸にたよるだけでは、実務を継承する気風が育たなかったのは容易に想像できます。

また、ある時期、文芸偏重（シナリオ主義）、演劇偏重のインテリ監督たちに映画をまかせたことも、映像を考えるうえでマイナスになりました。

文芸的あるいは演劇的な芸術指向が、面倒なドラマ制作にはしらせて、映像の力学を忘れさせたという歴史があるのです。

その反動として、映像至上主義の勃興もありましたが、どちらにしても極端なのです。

そのような監督たちや自分なりの映像手法をもちあわせていない監督、表現しようとすることが不明瞭な演出家であればあるほど、どんなにラフな絵でも、全部のカットを並べた絵によるコンテを書くべきだったのです。

そうすれば、周囲も具体的な準備ができ、映像の語り口という側面から、内容についての再検討もできて、撮影現場でのリスクも軽減できたはずなのです。

シナリオは、映像的に執筆されることを要求されているのですが、どう考えても、シナリオの段階では、最低限度の物語構造をしめしたものにすぎません。

コンテで映像の原形がどのように配列されているかチェックをするという作業があれば、この段階でも、シナリオを改訂することができます。が、これを認めない製作現場というものがあるのです。

そのために、優れたシナリオでも凡俗の監督がダメにしたという例は、山ほどあったはずなのです。が、一本のシナリオから、同時に二本の映像作品が制作された例が皆無なために、このことを実証されることは、過去も未来も絶対に起こりようがないのです。

こんな状況ですから、周囲の関係者は、期待せずに、ひたすら試写を待つ習性だけを身につけていきました。期待していなければ、どんなに出来が悪くてもそんなものだよね、と諦められるからです。

## コンテは映像制作の設計図

コンテは、映像を具体的に想定したプランニング素材をつくる作業ですから、この作業をしていきますと、文字で考える以上に、“物語の構成、台詞の在りようの是非（リズム感まで）、芝居の在りよう”などを、“映像ではどうすべきか”という問題点が明確に分かるようになります。

そうなれば、映像によるダイナミズムから発した改変項目があらわれますから、シナリオを変更する必要が起こってくるのです。ただし、この具体例は、多岐にわたりすぎて挙げることができません。

しかし、原則的にいえば、コンテはシナリオ以上に詳細明確に映像的な設計図ですから、シナリオの問題点が映像的に明確になるため、それを改善するには、シナリオの頭の段階から直す必要が出てきたりするのです。

そして、そのような場合でも、まだ撮影に入っていないのですから、シナリオの根本的な部分にさかのぼった改訂もできるのです。撮影に入ってしまえばどうしようもない問題でも、デスクワークであれば、ひとりのスタッフの労力で根本からの改訂が可能なわけです。

しかし、コンテ作業がデスクワークだからこそ、つぎのような誤解も起こります。「シナリオと同じデスクワークで、なんでオッケーの出たシナリオが直せるのだ」という考え方です。しかし、これこそ、作業の内実を知らない事務屋的な発想ですから、そのようなまったく異質の感覚は現場にもちこまないで欲しいのです。

ひとつだけ、一般例を思いつきました。

ＡとＢの人物の立ち位置の距離が違うだけで、セリフは変ったりします。シナリオでは見えなかった距離感が、コンテに書くと確定されますから、同じ意味でも、セリフを変えざるを得ないときがあるのです。

その改変をやってみると、筋立ての脈絡に問題があることが判明したりします。
そうなれば、前にさかのぼって手直しをしなければならない、と判断できるようなことが起こったりするのです。
しかし、実写の撮影現場では、セリフを覚えた役者がカメラのフレームのなかに現れますから、あくまでもそのカットのみの検討事項として解決されるため、物語全般にわたって見直すことなどはできません。

それでも、実際には、制作現場に入ってから、コンテが改訂されることもあります。
現場が最後の砦ですから、現場的な事情によって、コンテの予定が変更されることが起こるのは当然のことなのです。
しかし、シナリオからの変更とコンテからの変更では、変更巾が違いますから、物語の根幹にかかわる変更になることはありません。だからこそ、シナリオ以上に具体的に作品の完成形にちかいコンテの段階で、関係者が検討する機会を設定するほうが、完成作品のリスクは少なくなるのです。
これについて、黒澤明監督は、興味深いことをいっています。



## 黒澤明の演出窯変説

『黒澤明全作品集』(東宝事業部刊)の『映画についての雑談』の項で、黒澤監督は、「一応コンテュニティを書いても、その通りに撮れてもおもしろくはない。何かの理由で予定が変わって不思議な効果が生まれることがある。それを全体のバランスを崩さずに支えていった場合、大変おもしろくなる。陶器を焼くときの上薬の効果と同じで、計算に入っていなかったおもしろいことが起こるのが時々ある」といっています。
この感覚は、上級編レベルのことなのですが、大事なことなので、ここに記しておきます。

コンテはあくまでの予定であり、プランにしかすぎません。現実の現場が、監督ひとりの思い通りの状況であることなどはありません、
場所の問題、大道具、小道具、太陽の位置、天候、役者の機嫌のよしあしまで関係していて、それがひとりの監督の考えている通りになっていることなどは絶対にありません。それは、アニメでも同じです。
その現場に足を踏み入れてみて、そのうえで、コンテに書かれた予定と現場の

状況をすりあわせて、そして、ワンカットが撮影されるか、作画されるのです。
そのときに、はじめて、創作の最終的な決断がされ、それによって手に入れたカットが、黒澤監督がいうようにバランスよく支えあうようなものとなっていれば、それは、素晴らしい作品を育てていくことになります。
さらに、大事な問題を黒澤監督は指摘しています。

## 画面の張力

黒澤監督は、見てすごく広い絵と、なんとなく小ぢんまりまとまっている絵の差は、"画面の張力の差"という表現をしています。
つまり、画面外にあるものまで感じさせるのが、画面の張力があるかないかという問題で、画面に広がりがあるということです。
これを画面にするのは、監督の責任だと言い切っています。
このことを、黒澤監督は「群集を撮る場合、スクリーンに入るだけの範囲に人を集めて撮っても、ボリュームは感じない。群集をガッと集めて撮るとフレームの外にも人を感じさせる」と簡単にいってしまっています。
しかし、それは、誰にでもできる問題ではありませんし、作画によってそれをカバーしようとする場合には、適応できないケースでもあります。
しかし、そうでもない、と強がっておきます。厳密にフレーム内の具象の構築の仕方のセンスを鍛えれば、できないことではない、と信じています。
その場合、画面の張力を発生させるものは、フレームにかかっている被写体が、"自然体であるのか""フレームに収まるように配置されているのかの違いだ"と断定します。
ですから、フレームに収めるのではなくて、そこにいる、そこにある、という自然体のアングルなり芝居を創作すればいいのです。そうすれば、張力は発生させられます。
これがすべてを手描きでやらなければならなかったアニメ屋の感覚です。

これについては、実写でも、千人のエキストラを集めて、作為的にフレーミングできる配置にして、なんらかの演出技法を講じれば、カットの外の周囲に数万の人がいると見せられるのではないか、と考えますが、群集をコントロールすることはできない相談です。
デジタルになって、13人分をコピペすれば大群衆を作画できる、というデジタル的な原則は知っていますが、"それが本物に見えるのか"という問題を深刻に考

えていけば、黒澤監督のいうことのほうが正しいだろう、と認めざるをえません。
そのうえで、それを突破してみせる、と考えるのがクリエーターでしょう。

【上記黒澤発言は、『黒澤明 全作品集』“映画についての雑談”より
／東宝株式会社事業部出版商品販促室／1985年刊】

## コンテはマンガの出来損ないではない

現場のスタッフでもコンテを読めない人がいるのは、コンテが音楽でいえば楽譜のようなものか、電気製品の設計図とも同じようなものだからです。
楽譜の五線紙上の音符の意味が分からなければ、演奏される音楽を想像することができません。また、電気部品の各種の記号と部品の関係性を知り、その組み合わせで何が作動するか理解できなければ、完成される製品の性能も形態も想像できません。
楽譜と設計図は、素人には読めないことが一見して分かりますが、コンテは一見コマ・マンガのようなので、誰でも読めるものと誤解してしまうのです。
マンガ家志望の人には、コマ・マンガよりも簡単そうなものだと思われていますし、制作スタッフは、ラフなコマ・マンガと思っています。そのため、コンテをコマ・マンガ感覚で読んでしまって、映像になったときのことを想像しませんから、かなりつまらない読み物に見えてしまうのです。

実写のスタッフの多くは、本編（日本の映画人は、劇場にかかる作品のことをこう言います）のコンテを描くことを徒労だと思い、現場で、直感的にカットが割れない監督を無能だと思っているようです。
デジタル技術が多用されるようになって、コンテはかなり描かれるようになったのですが、ＳＦＸ（特撮）用やＶＦＸ（視覚効果）用の画面を制作するためのコンテですから、ストーリーや劇構成を読むコンテとは違っていますので、これもまた、コンテの理解を遠いものにしています。
しかし、映画学校のシステムが完備している国で勉強したスタッフたちでも、コンテを制作マニュアル以上に理解していません。
コンテとは、芝居の動きと秒数を想定しながら、劇構成を **“判読するもの”** なのです。

## コンテでリアル時間を読む

コンテでは、作品を見せる時間とその時間に見合った映像の変化が、劇的に正確かどうかということを読み、劇として正確に映像が並んでいるかを読み取るものです。

ＣＭのような短い作品のコンテをたいていのスタッフが読むことができるのは、映像的な表現ロジックを読み取るのではなく、アイデアそのものを検討する素材になっているからです。

また、ワンカットの制作費が莫大なケースが多いので、それらを検討する素材にもなっていますから、それを読むことに比重がおかれていて、ドラマを創作された時間のなかで読むという要素は稀薄です。そのため、ＣＭのコンテから、物語的に映像的概念を読むことはないようです。

とはいえ、ＣＭのなかにも断片的カットを並べて、ドラマ的なおもしろさやシリアスさを表現しているものもありますから、この書き方は偏見に満ちているでしょう。

しかし、この断片的なカットを積み上げた短編的なドラマ性と、ある一定の長さの“映像的な語り（流れ)”を構成する“ドラマ＝劇”を見せる作品では、“語り口＝物語性”の性格が違います。

一定の長さで続くドラマの骨格を読み取りながら、ある一定の長さの映像的な変化を読み取り、さらには、その“劇的な展開”をも読み取る必要があるのです。これを“一気に分かる”には、さらに“読み取るための段取り”が必要です。

その意味では、ＣＭの長さで描かれるドラマ世界は、世界の一瞬を見せても、劇的な展開は含有されていないと感じられます。

１分、３分、７分という作品の長さの違いは、単純にプラス感覚では読みとれませんし、まして、１時間以上のものになれば、“劇的展開の時間の質”が変わってきます。

観賞する側からすれば、１時間52分と２時間２分の違いは、10分の違いではなく、20分ぐらいの違いに感じられますから、現実の時間（観賞時間）をふくんでいる物語は、この“時間の質”の違いも想定しなければなりません。

映像作品は、この違いを再現しますから、“物語をどのように見せるのか”“どのように見えるのか”という問題は、コンテで検討しなければならないわけですし、それができるのもコンテなのです。

映像作品を勘や感覚で解決できると考えられるのは、天才だけです。そうでなければ、よほどの自信家か映画を知らない者の感覚です。

シナリオでは、観賞する時間という“映像的質感”は忘れていますから、コンテのようなものによって検討すべきなのです。しかし、たいていのコンテは汚い絵と汚い文字で書かれていますから、内容を検討する素材にならないと感じられてしまっています。

もっと厄介で面倒な問題は、きれいな絵ときれいな文字で書かれたコンテは、そのきれいさという面で騙されてしまって、それで作品が出来上がるだろうと錯覚してしまうことです。

しかし、コマ・マンガのように読めてしまうコンテは、その段階ですでに読む人の想像力が入り込めるまでのものを描いてしまっていますので、わざわざ映像化する必要がない内容になっていると考えるほうが妥当です。

むろん、読みやすいコンテを書くスタッフもいますので、そのコンテはダメだ、という勘違いもしてはならないので、厄介は厄介です。

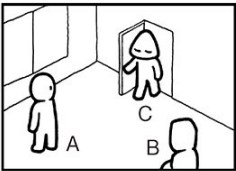
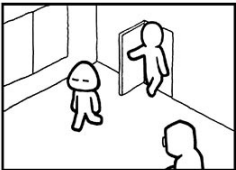
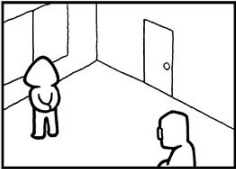


## コンテの実際

文章で想像するよりも、コンテの実際を見て、コンテの機能というものを想像する訓練をしてください。

次の頁の升目の絵を素材にして考えていきます。

まず、キャラクターの性格などは無視して、映像を構成させる素材として見てください。

物理的なト書で書きますと『AとBの待つ部屋にCが入ってきて、AはBをのこして退出する』です。

しかし、実際のシナリオでは、このト書きはないかもしれず、または、『ドアを開いたCに気づいて、Aは黙って退出する』と書いてあるかもしれません。シナリオ上での描写はさまざまですし、そのような描写もないかも知れません。

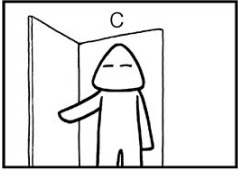
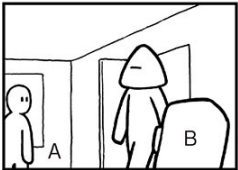
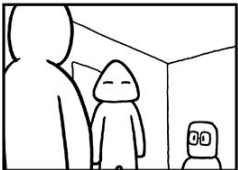
ですから、このシーンの冒頭で三人のキャラクターがどの位置にいるのかも分からない場合がありますが、前後のシーンの流れから人物配置を決定しなければなりません。

台詞だけ書かれている場合には、その台詞から人物の配置まで創作しなければならないこともあります。

**その人物配置そのものが、人物の性格描写になっていたりします**し、劇の流れ

を説明することにもなりますので、コンテを描くという仕事は、基本的には演出の仕事なのです。

上手の４つのコマ（フレーム）は、ワンカットですから、カット・ナンバーはひとつしかつきません。右下に書いてある数字はそのカットの秒数で、12 秒ということで、＋00 の部分は、1 秒の何分のいくつかの秒数を指定するところですが、そこに数字が書いてありませんから、この場合は 12 秒でまとめるカットです。

シナリオの条件は満たしていると考えてください。

しかし、このカットの場合の最大の問題は、**俯瞰のアングルでのワンカット**でいいのかという問題です。

コンテというものは不思議なもので、一度コンテ化されたものは、スタッフ間では直してはならないと信じられています。別の言い方をすれば、映像の意味性

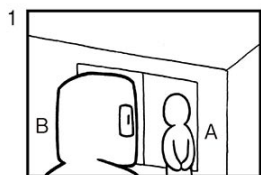
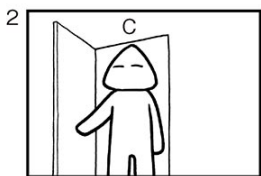
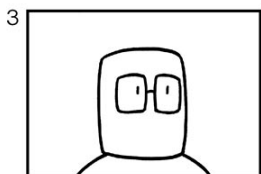
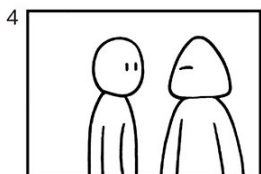
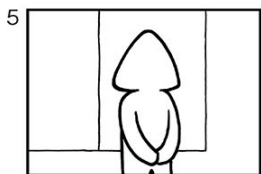
が違ってくることを想像しないスタッフがほとんどなので、変更はしません。

しかし、カメラ・アングルを変え、カットを分けるか分けないかで、このひとつのシーンが根本的に違うものに見えてしまうのです。映像の意味性から発生する違いがあるわけで、このひとつのト書きの例でも無数の演出ができるのですが、ここでは、ふたつだけ、別の例をしめしてみます。

上図のイの例は、俯瞰のカットをつかわずに、カメラはふつうに人が立つなり、座るなりしている高さより、やや低い目線で構成されています。これは、先の俯瞰だけのワンカットの例のものにくらべれば、カメラが劇中に入っていると考えます。

劇を進行させている人物たちと同じような高さの視線なので、そのように考え

ることができるのです。
　そして、四つのカットで構成されているので、カット・ナンバーがそれぞれに与えられて、それぞれの瞬間の人物たちの感情をより観客に伝えたいという意思があることがわかります。
　このような裁量をするのが、演出家の仕事になってくるのです。

ロの例

| カット | 内容 | セリフ | 秒数 |
|---|---|---|---|
| 1 | B、右を向く。<br>奥のAは、外を見ている。 | B「あ……!?」 | 2＋0 |
| 2 | Bの見た目で、開いたドアに　Cが居る。<br>C、Aの方を<br>見て歩を進める。 | C「……？」 | 3＋0 |
| 3 | Bは、そのCを目で追う。 | | 3＋0 |
| 4 | Bの見た目で、<br>CとAがすれちがう。 | C「……」<br>A「……」 | |
| 5 | カメラはCを追う。<br>C、Aのいた処に立ち止まる。 | C「よく晴れている」 | 8＋12 |

イ、ロの例以外にも、無数に違うカット割りをコンテ化できます。
どれがいいかということは、前後の芝居の展開が分からないので、このレベルでは決定できません。ですから、そのときの演出家の気分とか好みだけで決めることはできないのです。
しかし、とりあえずは、俯瞰のワン・カットとイ、ロのふたつの例で、映像的な考え方やシナリオの改変の仕方の例を説明します。また、3人の位置はすべて同じ処からはじまり、イマジナリィ・ラインも違反していないという条件で説明します。

イとロの例では、すべて別カットですから、それぞれにカット・ナンバーがつきます。しかし、ロではAとCの人物が同時に入っているところからは、カメラをCにつけたまま移動しますので、ワンカットになります。
この場合、厳密にいえば、カメラはCの人物を追うためにパンをするのかフォローをするのか、という技術的違いがあります。そのディテールも違うのですが、それについてはここでは考えません。

シーン・ナンバーとカット・ナンバーについて説明しておきますと、実写の場合は、明確に撮影現場が違うのでシーン・ナンバーが必要になります。
シーンの数によって、現場の設定やら予算まで違ってきますので、シーン・ナンバーは必要なのです。現場でも、シーン・ナンバーによって、スタッフの日程表や役者の香盤表（出演予定表）まで別々につくらなければなりませんから、必要なのです。

アニメでは、シーンの違いによって予算、スケジュール、スタッフ、キャスティング割りを多少考慮することはありますが、実写ほど切実ではありませんので、シーン・ナンバーをつけることはやめてしまいました。
ドアの向こうとこちらや電話をしている者のカットに別のシーン・ナンバーを振ったりすると複雑になりすぎて、カットの総量が分からなくなるからです。アニメ的には、総量のほうが制作的に重要なために、通し番号になってしまったのです。

さて、先にあげた三つの例にもどって説明をします。
映像的にいえば、イの例のほうが客観的かもしれませんが、俯瞰のカットがないために、純粋に客観的には見えないかもしれません。が、俯瞰だけのものにく

らべれば、劇中にカメラが入っているごくふつうの構成になっています。
しかし、このレベルのアングルとフレーミンクでも、カットの配列やどこまでを１カットで描写するのか、という問題で、全体の構成は違ってきますし、雰囲気も違ってきます。
その違いは、全体の劇の流れのなかで判定されるべき問題ですから、この段階だけではどれが良いとはいえません。

ロの例の方は、Ｂの人物の目線から見たものという感じで構成されていますので、Ｂの人物の主観的な描写といえないでもありません。
このような違いがどうなんだ、といわれてしまったらどうしようもないのですが、三つの例には違いがあると感じてください。
見方について確認しますが、一コマずつ丁寧に見るのではなく、しめされたカットの順番で画面が変化する映像になるわけですから、全体が動いているように想像しながら見ることです。
できることなら、指定された秒数を意識して、その秒数にちかい速度で判読してみてください。そして、その違いを想像するのです。
この違いが想像できたところで、もう少し詳細に三つの例の違いを説明します。

実写では、俯瞰でワンカットだけで構成されたカットの例については、撮影が苦手ですから、よほど必要と考えられないかぎり採用しません。
なによりも、演技をする人物が実際の役者であり、撮影するカメラもその人物と同じ高さで撮影することを考えてしまいますから、なかなか俯瞰のアングルを採用することはないのです。
そのことが、結果的に、劇中にカメラ目線を採用することが多くなるのです。それは、ふつうに近い描写を獲得することですから、決して悪いことではありません。

## デスクワークの癖を画面に出すな

アニメのコンテで、俯瞰のカットが多くなるのは、デスクワークが原因していると書きました。
作業の姿勢が画像のフレームの外から見て考えることになりますから、どうしても全体像から描こうとして、俯瞰気味になるかルーズなロング・サイズになってしまうのです。

それらのカットは、“客観的→解説的→感情移入できない”ものですから、劇的な効果を誘発するものにはなりません。
また、デジタル作業の場合は、デジタルの画像に慣れすぎてしまったために、無意識的にコピーをする作業に入っていることもあって、見たような画像が並んでしまうのです。が、作業としてやっていますから、それを創作行為と錯覚してしまうのです。

実写の場合の画面創りは、コンテがなければ、いきなり撮影現場ですから、俯瞰のカットなら天井がないセットを造らなければなりませんし、広い場所なら照明の数を考え、よぶんな映り込みがないようなセッティングを考えます。
クレーンを調達すれば、その有効利用を考えますし、天候が予定と違ってしまえば、どこかで折り合いをつけなければなりません。そのため、実写ではデスクワークの弊害とはぎゃくに、撮影現場の事情が反映された画面創りになります。

どちらにしても、フィクションの世界の“現実を創作する行為”ではありません。
それでも実写の仕事の方に救いがあるのは、撮影現場が“フィクションの世界を描く場”に近いために被害が局部的で、さらにいえば、物理的な制限であるために、その部分だけを解決してすませることができるという点です。

## コンテでシナリオを改訂することを認める

シナリオのとおりにコンテを切る（描く、書く、とも）のは当たり前と思えますし、シナリオのとおりにコンテを切ると覚悟しても、トップ・カットのレイアウトを決めた瞬間に、シナリオどおりにはできなくなる、というのがぼくの感覚です。
その理由を強いて説明すれば、“トップ・カットが導き出す劇空間というものがあって、それによって次のカットが決まってくるからです”としか言いようがないのです。
しかし、シナリオを改変したコンテでも、徹底的にシナリオの支配下にあるものです。この感覚は矛盾していると思われるでしょうが、現場的な感覚ではまちがいなくそうなのです。
ですから、ライターにしてみれば、シナリオにしたがってコンテを切らせるにはどうするか、ということを考えるべきなのです。
その原則的な考え方は、“ストーリーの芯（骨格）だけを書く”“劇構成だけは絶対に違反させないように書く”。これだけです。

これに付属的なことをつけくわえるなら、“登場人物のディテールが分かるようにする”というのがありますが、これも台詞の展開（あえてドラマの構造、といいます）でわからせることができますから、付帯的な項目でしかありません。
その意味では、芝居のディテールなどは書いてはいない戯曲の台本が、参考になります。

## シナリオ

シナリオの段階で、映像的な問題を考慮することもできますが、それは理想論です。
なぜなら、シナリオの作業では、テーマとストーリー・ライン（ストラクチャー＝文脈＝映像の文脈もあります）の検証をしなければなりません。
テーマはまちがいないか、
テーマにそったコンストラクション（構成）とプロット（運び）はいいのか、
台詞でつないでいく劇展開は、劇的な高揚感が醸し出されているか、
さらに、もっと深くテーマを総合的、有機的に物語が語っているか。
白紙からこれだけのことを創出し、検討していくのですから、映像の問題は、二の次になります。
これだけでも大変な作業なのですから、シナリオではまず上記の項目がすべて達成されているか、を読み取ることに終始します。そのうえで、映像にすることについての都合不都合という問題を並列的に検討するのです。
そのための作業がシナリオ執筆であり、シナリオを書く意味があるのです。
黒澤明監督は、「シナリオは映画の幹だ」と規定していますし、コンテ主義の僕でも、その通りだと考えています。

## コンテ作業

コンテ作業では、物語の論理性やテーマ論は前提として意識されますが、作業に入ればそんなことは忘れてしまいます。
コンテ作業とは、シナリオを読み込んでいきながら、映像のダイナミズムにのっとって、個々のシーンやカットをいかに画にするかという演出プランをたてていく作業ですから、その要諦は、**“シナリオを逆算しながら、物語の根本を映像的に検証していく作業”**と考えてください。

映像の構成については、映像のストラクチャーという要素も考えますから、キャラクターの芝居の展開が、台詞なしでも十分に分かるようにコンテ化できれば、台詞を重ねるとうるさくなります。
そうなれば、台詞をカットしたくなりますし、シーンの始まりの描写について、大変なアイデアが生まれれば、それにそった改変も考えます。
しかし、そのようなことは、コンテを切ってみなければ分かりません。

コンテを書く前の段階で分かることは、ストーリーの基本的な流れであり、画面構成によっては、部分的な改変をしたほうがいい、というぐらいのものです。
コンテの作業の結果、蓋然的なプランニングであるシナリオにくらべて、より完成作品を具体化した作業になるわけですから、コンテでかなりの確率で完成作品がイメージできます。

ただし、この作業の問題は、エンディングから逆算するというところにあるために、予定調和な作品ができてしまうことですが、これも作業にはいる前から意識して、“予定調和に見えない構造”を確立するプランをたてるのです。
黒澤明監督は、演出は「シナリオという木に果物を実らせる作業だ」と規定していますから、それにのっとれば、コンテ作業というのは、果物を実らせるための仕掛けを考える作業ということになります。

## 過去の歴史と現実

無能なコンテ・マンやおバカな演出家によってシナリオがメチャメチャに改竄された歴史がありすぎたことが、プロデューサーやライターから、コンテでシナリオの直しはしてはならないという概念を育てたようです。
そのぎゃく、悪いシナリオは、演出で良くすることはできない、です。
これも鉄則ではあるのですが、シナリオに手をいれられる余地があるコンテ作業なら、悪いシナリオをコンテの段階でそれなりに改善することはできます。
つまり悪いシナリオを演出で良くすることができないのは、演出家がシナリオを改訂できないからにすぎません。
また、良いシナリオをシナリオどおりコンテにしても、そのシナリオどおりのコンテの切り方も百万種類ありますから、かならずしも良い作品になるという保証もありません。

このようなことをふまえて、本当の問題点を指摘するとしたら、物語を映像的に転換する能力がないスタッフがいるからなのです。が、この痛烈な反省は現場的には生まれません。
なぜなら、制作の進行を最優先させなければならない現場では、“才能の問題は問わない”という暗黙の戒律があるからです。そんなことをすれば、まっさきに自分が外されてしまうという恐怖に取り憑かれているからでしょう。
しかも、一般的には、映像作品の最終決定権は演出家である監督にあり、監督には作劇能力があると信じられてもいますから、能力の問題が永遠に不問に伏されるのです。
そのような混沌とした状況下でも、改訂してはいけない優れたシナリオもあると知るべきですし、一度決定されたシナリオを、無制限に改変する権利は、監督にもないことも知るべきなのです。

## 実写では

実写の場合は、コンテという緻密な机上プランがないままに、シナリオから想像して、ドーンと巨大なセットを造り、不必要なまでのモブ・シーンを予定して撮影してしまうことがあります。
そして、最後の編集の段階で画像をならべてみて、はじめて映像的構成からの判定がされて、台詞の削除をおこなったりします。が、せっかく撮影したのだからモブ・シーンはつかおうといった場合もありますし、出資者を「一千五百万円かけて造ったセットが 30 秒しか写っていない」と怒らせる場合もあります。
映像と音を合わせるダビング作業は、最終的に視覚的な語り口と台詞との整合性を再考した整理がおこなわれる作業ですから、映像そのものが語っている部分の問題が再発見できて、“映像全体にサンドペーパーをかける作業”になるので、最後の最後まで調整して、しすぎることはありません。

昔、実写では、この段階での画像調整（リテーク作業）はできませんでしたが、デジタル技術の進歩した現在ではアニメと同じ状況になっていて、完成品でない画像のままダビング作業に入り、並列的に画像の最終調整、場合によってはカットの入れ替えや芝居の変更までするようになっています。
その原因が、当初コンテを書かなかったことから起こっていたりするのですから、実写の制作部のスタッフは、“コンテというものは編集作業にちかいところまで踏み込んでいる”ということを認識すべきです。

ぎゃくにいえば、アニメでは、スケジュールと予算がないために、頭から余裕など一切ないギリギリの画像制作状態にしているということでもあります。

映像作品は豪華でなければならない、とか、制作費が巨額なのも宣伝になるからという感覚があったりして、無駄がいけないと一概にいえない面もあります。
無駄の部分が、余裕のあるふっくらとした作品をつくらせたりもしますから、すべてが厳格なプランのもとに撮影しなければならないとは言い切れないのです。
また、演出家や監督は、ひとつの作品制作のうえでは絶対決定者であっても、すべからく能力の問題が問われていますので、当事者の判断が錯綜する場合は、広く周囲の意見をきいて“独善を排除する”という用心深さはもつべきです。

アニメやデジタルだけの場合、映像はすべてウソ八百なのですから、映像力学を徹底的に利用しなければフィクション・ワールドを“らしく”描くことはできないと承知すべきです。
実写の場合は、撮影するものがリアルなものであるために、それで良しと錯覚できる部分もありますので、細部にわたって用心しつづける必要があります。



## コンテ・マンのシナリオの読み方

### 1）読み込み作業

まず物語のテーマを把握します。
シリーズ物なら、シリーズ全体をとおしたテーマもありますからそれを把握して、一本ごとの話のテーマを重ね合わせて、双方がどういう関係にあるかを理解します。
　　テーマ＝主題＝物語で訴えるもの
乱暴にいえば、冒頭とラストを読んで、中味に何が書いてあるか想像できるシナリオなら出来が良いといえます。
つぎに、全体をとおして、出物ハレ物（ハレ＝晴れ＝華やかなこと。祭はハレのイベントという言い方もあります）をチェックします。つまり、人物の数と事件の数、その配分が人物がらみで事件とつながって“見世物”になっているかを読みます。
コツとしては、ニュースを書くときの原則、５ＷＩＨが描かれているかという気をつけ方をします。

いつ、どこで、誰が、なにを、なぜ、どのように、です。

つぎに、出物がストーリーの流れのなかでバランス良く配分されているかを判読しながら、見せ場（ハレ）の数と前後の物語との関係をよみとり、画面的配分を想定します。
ライターはひとりで物語を書きますから、時につまらないところに気をとられて、必ずしもストーリーにそって“出物ハレ物”が配分されているとはかぎりませんので、画面展開の構成配分を想像して“流し読み”をするのです。
以上のチェックをしなければなりませんから、最低、三回は読む必要があります。

### 2）ポイント

もっとも大切なことは、ラスト・シーンのまとめ方を読み込んで、そこから逆算してトップ・カットから作業を始めます。絶対に、頭から書き下ろしてはなりません。
書き下ろしていくとダラシのないコンテになって、まとまりの良い演出はできません。
映像作品を制作する根本は構成ですから、“なんとなくまとまったもの”では作品にはならないのです。

創作というものはそういうものではなく、物語が展開していった結果の意外性も創りたいのだから、最後から逆算する“予定調和”の創り方はしたくないという考え方があります。しかし、それには、先に書いたとおり、“予定調和にならないように計算する”というレベルにまでいかなければならないのです。

### 3）対策

ライターは執筆が始まりますとテーマを忘れて、ひとつのシーンを書くことに集中したりします。キャラクターが気にいったり、あるシーンや事件が好きであったりしても、これは起こりますし、コンテ作業でも同じです。
第一稿の段階ではこれをやっても良いでしょう。
しかし、第二稿なり次の段階では、全体のバランスを考えたうえでの、描写のデッコミヒッコミの整理をします。
この“全体を揃えていく”という作業をすすめていきますと、“自動的に作品のスタイル＝様式”というものが生まれ、均整のとれた作品になります。
コンテ作業の肝は、これができるということです。

この整理ができるバランス感覚を手にいれるためには“訓練”しかありません。場数を踏む必要があるのです。
しかし、処女作品が良いというのはあらゆるジャンルで指摘されていることで、かならずしも数をこなせば上手になるというものでもありません。そこにも、創作するという仕事のおもしろさがあるのです。

**4）揃えるということ**

シナリオどおりにコンテを切っていっても、流すようにカットを構成すれば、映像的には痩せます。ぎゃくに、ふくらませるところでは、カット割りを緻密にやったり、演技のつけ方を濃厚にすればいいわけです。
それを各シーンごとにやってみて、全体ができたところで、ラストから逆算して、全体のバランスを整理して揃えていくのです。
この“揃えていく”作業をしているときに、シーンによっては、流すように構成をしなおしたり、そのぎゃくの作業をしたりもしますから、コンテを書き直すことはかなりあります。

しかし、それでも限界がある場合は、シナリオそのものに手をつけることになりますが、シナリオ内の改変だけではなく、新しいアイデアがあれば、まったく違った展開を創作することにもなります。
そのようなときに、スタッフ間の協議が必要になってきたりもします。
どんなに優れたアイデアでも、撮影や作画の現場で実行できないものがあったりするからですし、仕事でやっているのですから、予算とスケジュールの制約も考慮しなければなりません。

絶対に守るべきことは、テーマとストーリーを変えてはならず、別の劇的に異質な要素を持ち込んではならない、ということです。

## シナリオ構造論

昔のシナリオ・ライターの野田高梧という方は『シナリオ構造論』という著作を著しています。ぼくは、この著作は三冊買いましたが、ほとんど読んでいません。なぜなら、そのタイトルがシナリオを考える上でのすべてを言い表しているからです。内容については、個々の作例の説明に陥っていますので、ぼくには読めないのです。

しかし、**シナリオは、構造＝構成。**

それ以上のものではないという、野田高梧の考え方は最重要です。

氏は、小津安二郎監督とのコンビで、日本映画全盛の頃に活躍をなさった方で、物静かな物語のシナリオを書きながらも、“シナリオは構造なのだ”という凄みのある規定をなさったのです。

このシナリオ構造論にしたがえば、コンテを切りながらシナリオを考える場合、台詞のディテールにこだわるのではなく、作品の全体構造にとって、そのシーン、そのカット、その台詞、その芝居が、適確に積み上がっているかと考えればいいのです。

それ以上のことを考えますと、余計なものを入れることになり、作品を破綻させることになりますので、全体像を見渡す感覚を研ぎ澄ますようにします。

## キャラクターで物語をふくらます

シナリオは、物語の基本イメージをしめした映像制作上の第一段階の作業の成果です。それをベースに演出家なりコンテ・マンは、そのイメージをふくらませる作業をします。

そのために、芝居に付帯した新しい台詞が創出されることもありますし、キャラクターや物語のアヤの部分から想像できる要素をふくらましたりもします。

キャラクターにドンピシャリの役者を使うことができれば、それだけで、“ふくらますこと”ができるわけですし、それが“アヤ”にもなり、作品全体の表現にも“艶”を出すことができます。

コンテでシナリオを手直しするということは、おおむねこの“キャラクターの表現をふくらます”ことにそっていて、シナリオ自体を加筆訂正するということではありません。

しかし、この作業ができるようになるためには、文芸的な素質が必須になります。

メジャーのヒット作品でも、この部分の改訂作業が撮影と編集現場でおこなわれているとは思えないのですから、簡単な作業ではありません。

アヤをつけふくらませたけれど、それが部分的なものであれば、それは“作品のデッパリ”になってしまって、作品全体をどうしようもないものにしてしまうからです。

第４章でも書いたことですが、シナリオ執筆中に、つぎの構想がでなくなった

場合や、劇展開が行き詰ったりしたら、“キャラクターの造形を再考する”その人物像の“ディテールを再度構築”していくことで突破できます。
　ということは、監督、演出家たるものは、ドラマは究極的には、“ヒトの心理の変転の物語”と規定して、この感覚というか配慮を作業全般にわたって意識すべきなのです。

## 状況設定は説明するな——シナリオ・ライター志望者がやること——

　シナリオ・ライター志望者におこる不思議な事例というものに、次のようなものがあります。
　自分が設定した背景、人物を忘れる。
　3ページ前に書いたことを忘れる。
　途中で新たに思いついた事象を書いているうちに、前に書いたことをロジック的に埋め合わせているだけになって、物語の展開としては、その前の事象とつなげていないことがある、です。
　昔は、ロボット物などはＳＦ小説でも文学作品でもないのだから、ＳＦ的な設定やストーリーの整合性などは考えなくてもいい、と思われていた節があります。
　また、好きなものならガンガン行けるけど、そうでないところは流してしまう。
　またファンタジー系や癒し系、かわいい系、といったジャンルが主流になれば、ひたすら甘く優しいフィーリングか可愛さ満載がつづき、そうでなければ、目先の変わったものを並べていくか、その逆に、たえず目先を変えればいいだろう、という展開が連続します。
　しかも、その“らしい”ものの発想が、どこかのコピーの陳列となるわけですから、わざわざ名前を変える必要はないのではないかといった事態になったりします。
　それは役者の選定にもおよびますから困ったものなのですが、この現象は、海外のメジャーな作品でも見かけられることです。

　作品に登場させたキャラクターは、殺すなり、出て来なくていいよ、と引導を渡さないかぎり生きつづけているのですから、絶対に忘れてはいけません。
　また、ある状況を設定したのなら、その設定をしたことを人物の芝居を展開させていきながら、同時的に説明していきます。
　しかし、状況説明は状況説明として独立させなければいけないと思っているのが、ライター志望者たちです。
　ぼくのジャンルでの最たるものは、冒頭に西暦××××年と書かないと始まら

ないというあれです。
　劇中の例でいえば、窓枠の厚みを説明しなければならない場合があったとすれば、人物の芝居を描きながら、同時に窓枠の厚さを説明してしまうように構成すればいいのですが、それができないということです。
　大きな状況設定を説明する場合も、キャラクターの演技とからめて描いていけばいいだけのことなのです。

　状況設定というのは、それを土台にストーリーを書くわけですから、人物がらみで説明するのが常套手段、“搦め手”なので、それができる意識を育てなければなりません。
　これが分かってきますと、状況説明のために入れた芝居が見えてしまう、というレベルが分かるようになったりします。
　しかし、状況説明というのは、あくまでも“説明”であって、劇的要因ではありませんので、それが見えないように構成をして、演出をし、演技をしなければなりません。

　このような事例をあげつらっていきますと、戯作者や演出家とは何かという簡単な質問に、自分で回答を考えるようにして欲しい、ということになります。
　しかし、現実には、上記のような不思議な現象が起こるのですから、ソコツ者以前の志望者が多いのかもしれません。

## 演出家としてシナリオに気をつけること

　以下、列挙します。その方が分かりやすいからです。

◇　ト書きで人物（被写体）の芝居を説明しすぎるのはいけません。画になるもの、すなわち、演技（動き）そのもので表現することを心掛けます。
◇　台詞で「ともかく……」のような接続詞はつかわない。このような言葉をつかうとドラマの論理的な展開を考えていないことになるからです。
　この台詞を書きたくなったら、物語展開を組み直すか、人物の心情描写がはいるはずだ、と考えるべきです。
◇　むろん、「ともかく……」の台詞が必要なときもありますが、その場合は、その接続詞そのものがおもしろいと感じられる台詞回しのときだけです。
◇　書き言葉で台詞が書かれている場合は、ともかく直します。

台詞は、話し言葉ですから当然なのですが、現実的にはかなりミスっています。

一番良く聞こえてくる書き言葉は、ＴＶの刑事物、ミステリー物にある事件経過を説明する時に乱用されますので、そのようなものを参考にしてください。

「……被害者は、１時に現場を立ち去ったようです」のような使い方です。分かりますね？

◇　汚い言葉と悪い言葉は、つかってはなりません。

悪い奴（敵方）を指している台詞なら、無条件に「奴ら」「連中」という代名詞を使ってしまいます。一見、不都合はなさそうですが、喋っているキャラクターの性格によっては、違う表現をする必要はあります。

◇　男の主人公には「……ぜ」という語尾をつけるのも、パターン以下ですからやめます。

◇　ほかの番組でやっているから、やってもいいでしょう、という発想はダメです。

時代にあわせた作品のほうが当たるという感覚があるからでしょうが、流行語、流行り言葉は、風俗物作品以外では使ってはいけません。作品を短命にするからです。

一年後に聞いたら、ダサイと感じてしまうような言葉だってあるのですから、流行語には気をつけましょう。

◇　言葉遣いは、しっかりとした構造のものを（つまり俗にいういい言葉＝標準語）をつかっておくほうが得なのです。

ハリウッド映画が、どこの国の物語であろうと英語（標準語＝国際語）でやってしまうのは、映像の機能が、オープン・エンタテインメント性＝インターナショナルなお楽しみを認めているからです。が、実は、もっと別の理由があります。

ヨーロッパでは、自国語に翻訳した吹き替えで上映されるケースが大半なので、微妙すぎる台詞回しにこだわったって仕方がないでしょう、ということなのです。

シナリオ構造論にしたがえば、ディテールではなく、構造のほうが大切なのですから、台詞の時代性や微妙すぎるこだわりは不要なのです。

そういう覚悟には同意できないという意見も、まあ認めますが、そのような作品については、このテキストの対象外ですから、これ以上触れることは避けます。

しかし、現地語に吹き替えられてしまえば、それまでなのですから、標準語にしておくほうが翻訳しやすいということは覚えておきましょう。

アニメ的な作品は、風俗的なテーマでも、描写は実写よりシンボル的（記号的）ですから、あくまでも標準語を使ったほうが得といえます。

悪人なら“悪い言葉を使わせて悪を表現する”というのも、きわめて一面的な考え方なのですが、物語の構造（悪役らしいプロットを組む）を創作することで、言葉遣いなどのりこえて、徹底した悪役を描くことはできます。
演技でもカバーできます。
劇を創るうえで大切なことは、人物像を鮮明にする構造（文脈、ストラクチャー）にありますから、それを配慮することのほうを最優先にします。

◇　映画のような長い作品では、シーンの頭（シーンのなかのクライマックスに相当する）だけを拾って作劇する、と考えて構成します。
　プロセスを描いていると一見“情感あふれる”と感じられる構成にはなるのですが、だらしがない展開になります。
◇　ストーリーがまとまらず、時間切れで原稿を制作部に手渡さなければならない場合、ラスト・シーンに、その物語に出てきたキャラクターを全員集合させるとまとまります。

これが究極的な秘訣です。バカにしていいですよ？

## 前後をつなげるという感覚で修正する

コンテを眺めて、おもしろくない、分かりにくいという感覚をうけたら、それは“物語の流れが途絶えている”と考えて良いものですから改訂します。
その要点としては、次のようなものが挙げられます。

### 方向性を整理する

初心者では、方向性が逆になっていて、それで、分かりにくいものになっていることが多いものです。
そのようなコンテは、たいてい、そのシーンの人物配置図（被写体の位置関係の見取り図）などが書き込んであります。それは“カット割り”をしていくうちに方向性と人物の位置関係がわからなくなって、配置図を必要としたのです。
そのような場合は、どこで方向性が逆になったのかを見つけて、その段階から直せばいいのです。たいてい、数ページのコンテを直すことになるのですが、それですっきりとした展開になります。
カット面（画面面）だけを見ていって、配置関係が見えてこないというのでは、基本的に失格です。

**物語的には**

人物の流れを見て、肝心の部分と不要な部分がどれかと見定めて（読み取るのではありません）、ナカヌキにするか追加して、前後をつなげるように修正します。

これは、シナリオでも判定できるのですが、文字だけで考える流れでは見えにくく、コンテで判明することが多いのです。

画にすると事象の流れが全体的に見えてくるものなのですが、それが見えない、ということは、どこかに手抜きがあって、表現（カットの割れ方、演技のつけ方）が不足していると考えるべきなのです。

そのうえで、冗漫（長すぎる＝グダグダ見える）でない長さに整理していくのです。先に書いた“シーンのクライマックスだけをつなぐ”ぐらいに考えて整理をしますと、“物語の骨格を語る”構成が手に入れられます。

つまり、問題のシーンなりブロックの前後にある物語的な共通事物を見つけ出して、その部分をつなげられるように同一の芝居を創作すれば、解決できます。

また、情景描写を追加してクッションをつくるだけですむ場合もあります。感情表現なり時間経過になるような台詞を追加してすむ場合もあります。

しかし、この作業は、あくまでも前後のつなぐべきシーンの要素の巾のなかで成されなければなりません。よけいな情報や感情を追加してはいけません。

あくまでも“劇としてのつなぎ”でなければなりません。

ここで示した方法は、シナリオ・ライターから異議が出るものです。

文字で追う物語はどうしても理念的、蓋然的で、画面に映るあらゆるものを想定していないからです。それでも、実写では、これらの問題は、事前にかなり解消しています。

なぜなら、“映すべきもの”という実態を想定しているからです。

アニメではこの感覚がありません。

原作のマンガがあれば、実写と同じように推測できる場合もありますが、同一人物がシナリオを書きコンテを切っても、コンテで判明する問題というのはあるものなのですから、他人のシナリオからであれば、このギャップが発生するのは当然のことなのです。

# 第7章

# ビギナーの実務

カットとはひとつの画面／演出するという事／演技はポーズではない
“決めポーズ”から始めるな／マンガとの違い／板付きで始めない
会話シーンは睨めっこではない／俯瞰と目の高さとワン・カット法
画にのる台詞、すべる台詞／解説図は設計図のようなもの
画像のディテールよりドラマ・ライン／カット割りのこと
騙し絵は使えるのか？／見せ場を見せるための必要な余分
制約があるからこそ作品は仕上がる

# 第7章　ビギナーの実務

　これから書くことはビギナー的なことなのですが、映像作品をつくるうえでは、実務的なアドバイスになるものです。現場で具体的に気をつけるべき点を列挙していきますので、記述が重複しますがご容赦ください。

## カットとはひとつの画面

　カットとは、ひとつのつながりだけの画面のことをいいますから、そのカット内の動きは、ひとつの連続として見えるはずなのです。
　しかし、動きが早すぎて動きがつづいて見えない、
　動画のぐあいが悪かったから、つづいているように見えない、
　そのような例でも、ひとつのカット・ナンバーが、ひとつのカット袋に入っているからワンカット、と信じられているのが現実です。
　しかし、ワンカットに見える内容になっていなければ、それはワンカットではないのですから、内容を直さなければなりません。
　ボールドはワンカット扱いになっているからワンカットだ、というのはまちがいなのです。

　ＴＶアニメでは、動きを表現する“中割り”の動画の枚数を減らしますから、リミテッド（枚数を減らして動きを省略した、という意味）・アニメといいます。
　そのような仕事をベースにしていれば、極端に枚数を減らした作画が当たり前になっていますから、動きがつながらずに、飛んでいるように見えます。
　その傾向はますますはっきりしたものになっていて、昔は、下手なアニメーションでもおおらかに動きがつながっていたものです。
　意図的に“中抜き”をするスタッフにお願いしたいのは、“自分が見えているように、視聴者は見ているとは限らない”ということは覚えておいてください。

　カットがいくつもつながっていったものが、ひとつのシーンを構成して、いくつものシーンがまとまって作られたものが、一本の映像作品になるのですから、最低、ひとつのカットのなかの動きは“一連のもの”であるべきです。
　が、テンポとリズムによって、動きがつながっていなくてもワンカットにしてしまうという技術が向上しているという意味では、進化している部分がないわけで

もない、とは思っています。
　しかし、リミテッド・アニメは、省力化（安易なやり方）の手法ですから、いつも理想を胸に抱いて、現在は事情があってこれで我慢しているけれど、いつかは本物の作品を創ってみせる、という心掛けは忘れないでください。
　そのような心掛けが、目の前の仕事を効率良くして、制限されたなかでもその条件にのっとったうえでいい仕事をすることになるのです。

## 演出するという事

　演出とは、文字で書かれたドラマをカット（映像の断片＝ピース＝ショット）の積み重ねで、感動的に表現することです。むろん、文字に書かれていない部分も表現してみせるというのが、演出家の心意気です。
　この演出の心意気を自分のものにするためには、広い視野をもつ必要があります。少なくともアニメしか知らない、では、良い表現は達成できません。
　映画演劇といわれているものから、ミュージカル、ダンス、地方にある独自の演芸、影絵、人形劇と、媒体が違えばそれにあった演出というものがありますから、それらを知る必要があります。
　ぼくは、そのようなことを知りませんでしたので、本当に損をしたと感じています。
　しかし、自分がやろうとするもの以外は参考になるわけがない、と感じるような方は、映像の仕事はやめたほうがよいでしょう。
　とはいえ、逆説もあって、“博識であればいい”ということもありません。
“知に溺れる”ということもあって、そのような方が演出家として成功する、という保証もありません。

　マンガや小説は、鑑賞する時間を読者が決められますので、どのような“コマ構成”や“書き方”であってもいいようなものの、作者は、読み直しや見直しをしないで済ませられるように構成することに気をつかっています。
　しかし、映画やアニメ、演劇などは、一度はじまってしまったら、見直すことができない見世物ですから、一度見ただけでもおもしろく観せる、ということが演出の最重要事項になります。ライブと同じなのです。
　しかも、映像媒体は、舞台やライブ以上に視覚的変化が激しいものですから、その制約のなかで、観客に見直しをさせず、混乱させないように構成します。そのために、映像の原則といった最低限度の約束事があるのです。

それを厳守したうえで、そこに独創性をつけくわえると考えます。かってに創ることと独創性をくわえることは、本質的に違うことです。

では、独創性というのは何か、というテーマは難しすぎて説明はできませんが、それを発見するのがクリエイター（創作者）やアーティスト（芸術家）の一生の宿題になります。

同じシナリオ（台本＝脚本）からでも、演出次第でおもしろくもなり、駄目にもなりますが、このことは、案外スタッフのあいだで認識されていません。

いや、認識されているはずなのですが、その是非を口にすることが絶対にないのです。そんなことをして、評価をまちがえたりしたら、その後、自分に仕事がこなくなるからです。

再演とかリメイクものでないかぎり、制作されるものはたいていひとつだけですから、演出家やコンテ・マンの能力がくらべられることがないのです。

このことが、作家の評価を曖昧にし、さらには、良い出来であることと、人気が出る（興行収益が良い）ことはまったく違うために、現場のスタッフは、絶対に作品やその責任者の評価をしないのです。

これは作品創りにとっては不幸なことなのですが、スタッフの側からいえば、そこそこの能力でも食べていける原因になっているのですから、ありがたいことなのです。

このことが、現場の能力を上げさせていないのかもしれませんが、こんな曖昧な状況だからこそ、スタッフの裾野を広くして、異能の才能を育てる土壌にもなって、創作活動を広く豊かにしているという側面もあるのです。

## 演技はポーズではない

女の子を演出すると、なんでもかんでも八の字眉にさせる。身体全体の芝居をさせれば、両手を胸の前でにぎりしめて、膝を内側であわせる“困ったちゃんポーズ”にする。ピースサインはちょっと違うものですが、記号論的には同列でしょうし、エッチな話をする、キスという単語だけで、頬を赤くさせてうつむく。なのに、お尻や胸を突き出すポーズは平気。もっと典型的なのは、困ったときや照れたときに頭を掻くという芝居です。

これらは、無能な演出家が役者にやらせてしまう“決まりきったポーズ”で、

芝居以前なのですから、こんなことはさせないという覚悟をもって、自分なりの独創的な演技を考えていかなければなりません。
“よく見かけることはやってはいけない”という感覚をもって、常日頃、演技のネタになるものを探しつづけて、演技がつけられる能力を身につけていきます。
格好いいポーズや可愛いポーズだけを考えていますと、演技を考えない癖を身につけてしまいます。

ポーズというのは、ある動きのなかの特徴的な一瞬のものであって、ひとつの演技を考えていくなかで、もっともチャーミング・ポイントともいえる一瞬を創出（発見）したときのポーズと考えるべきです。
“象徴的なもの”なのです。
ですから、その一瞬をなんとかフィックス（固定）する方法がないものかと考えて、パターンになるほどに昇華できれば、ポスターにも採用できます。

実写であれば、役者そのものの魅力で、個性ある役柄を構築できます。それは、その役者の魅力が、フィックスし得る魅力をもっているからで、だからこそ、キャステングが大切になるのです。
それは作画されるキャラクターの場合も同じで、描き手の絵の魅力が役者の魅力に相当するものですから、スタッフ編成が重要になります。ただし、それらの要素が物語の展開とからみあって魅力が増幅されるのですから、“ひとつのポーズそのものに魅力がある”と考えるのは、そもそもまちがいなのです。



## “決めポーズ”から始めるな

ここでいう“決めポーズ”とは、アニメで動かしはじめる前のポーズのことで、前項のポーズとは少し意味が違って、動かそうとする場合のスタートのポーズのことです。
その場合、立っている、座っている、寝ている、といった一番安定しているポーズを描いてしまうために、そのポーズは、お尻が座り、腰も座った落ちつききった姿勢になりますので、静止している状態からの作画になります。
ここから始めますと**動かし出し**に枚数がかかるので、芝居（動き）として見れば“間”が発生してしまうのです。これは作業論的に損であると同時に、作画的にも効率が悪いことになりますから、やめるようにしてください。
格好の良い“決めポーズ”でも、それは静止しきった状態ではなく、“決めポー

ズになる一瞬前のポーズ”が、本当の格好良さを滲み出させているのかもしれないのです。
　これに似たことを『タミヤ模型』の社長がおっしゃっています。

　タミヤでミリタリー物のプラモデルのフィギュアの試作品ができたときに、アニメーターの大塚康生氏（東映動画の長編漫画映画時代から仕事をなさっている名人です）に監修してもらったら、「２コマ遅い」と指摘されたそうです。
　タミヤ模型では、はじめて創るフィギュアであったために、社員にモデルをやらせ、それを三次元カメラに撮影しないまでも、かなりのポーズを研究して再現したフィギュアが、“収まりすぎるポーズ”であったために、硬直して雰囲気がない、ということを大塚氏は指摘したのです。【『田宮模型の仕事』／文藝春秋文庫／1999年刊】
　逆にいえば「２コマ早いポーズ」でトメればいいのです。
　1/24の1秒が1コマであれば、1/12秒前のポーズでフィックスすれば動きが想像できる（予感できる＝見る者の想像を喚起する）ポーズを再現した方が、フィギュアが生き生きと見えるというのです。1/30の1なら………計算してみてください。
　この考え方は、アニメのみならず、演技論にも適応できる考え方で、生身の演技でも硬く見える芝居は、トメポーズの連続のようになっているのかもしれませんので“決め込む前の動態の演技”を意識することは、無駄ではないのです。

## マンガとの違い

　マンガの基本は、一枚の絵でカリカチュア化（諷刺＝批判すること）したり、表現は象徴的に整理したものを［デフォルメ（誇張）とシンプル化］したものですから、その影響をうけたコマ・マンガの作画の手法（ここではポーズ）がつかわれています。
　マンガの表現は象徴的、記号的で、漫画といわれる性格をもっていて、その描写はあくまでも動きを想定しない（想像はさせます）表現をする媒体にとっては有効で、極めてシンプルであり、素晴らしい表現手法なのです。

　しかし、映像でつかわれる絵がマンガ絵でも、動きがともなうために自動的に演劇的な手法が前提になった表現が強制されてしまうのです。
　ですから、演技はトメポーズの連続ではなくて、まず演技をするという動きがあって、そのなかからトメポーズにしてもいいようなポーズを発見するように心掛けるのです。

それは大塚康生氏の目と技術をもつ必要を感じさせ、そのセンスがあれば、演技も見えてくるようになります。

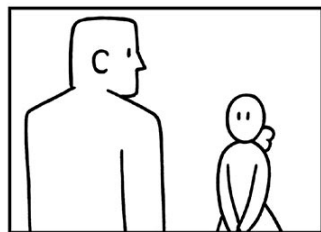
そして、特別な表現をもとめた作品であれば別なのですが、ふつうに理解してもらうためには、映画が開発した演劇的手法を利用するのが得なのです。

この観点にたてば、マンガに現れているポーズをいかに映画的に表現したらいいか、とも考えなければなりませんから、演技を学ぶ必要がでてくるのです。

しかも、それだけでなく、カットの画面のフレーミング（レイアウト）も同時に考えなければならないのが、アニメであり映画である映像作品の演出の宿命なのです。

右の図で、例を挙げます。

画面的にいえば、映画でいう“肩ナメ”カットの場合、マンガは象徴的ですから、手前の人物の表情が見えていても構いません。

しかし、映像では芝居（動き）が入りますので、これは許されません。

動いた瞬間に、首が 90 度曲がっていたと分かるので、不自然な表現になってしまいます。映像では、動きも表現の一部なのですから、首の曲がり方が観客にも気になるのです。

映像自体も記号的なのですが、動きがあるために視覚印象の機能が、マンガ以上に作用しますから、マンガで許されているポーズや表現でも、映像では真似をしてはいけないケースがあるのです。

しかし、もうひとつ別の理由もあって、演技を描けなくさせています。

絵を描くとき、未熟なスタッフは、自分自身の潜在的な欲求願望を描いてしまうという癖があります。

ことに、異性の表現は、スタッフの願望が表現されている場合が大半で、キャラクターの性格描写以前に、女の子はこうであって欲しいという男性の欲望表現が、表現以前のポーズを描かせるとことがあるのです。

その逆も真です。その代表例が宝塚です。

うかつなスタッフの欲望表現は、物語を語るうえではよけいな要素（異質な要素）になりますから、そんな絵は鑑賞を邪魔するだけになります。

男性が、安易な願望キャラクターを描きつづければ、女の子に舐められる風潮をつくるだけでなく、観客を幼児化の方向にさそい、自分が成長しないことを正当化することになります。
演劇では、主に女性の役者が女性の役を演じますから、このレベルの演出や演技は、よほどおバカな舞台でないかぎりありません。
表現するということは、社会に影響をあたえる部分がある、ということも心すべきことです。

これと同質の問題が、発音とイントネーション、発声の問題にもあります。
若い男性が理想としている少女像は、ファンタジー世界でもないかもしれない造型（ここでは、姿形）であったりするのですが、夢物語を描くにしても、もう少し当たり前のところからキャラクターを造型する勇気をもってほしいのです。
しかし、これは、日本映画全盛の頃にも同じような傾向があって、かなり社会的に認知されている映画監督たちでも、高くて可愛く聞こえる声の女優を好むということがつづきました。
日本人が単一民族だとは思っていないのですが、色合いが似ている民族のために、いろいろなタイプを創造するのが苦手なのが、日本のビジュアル世界のスタッフの質（たち）のようです。
映像媒体そのものが若いせいで、スタッフが未成熟なのかもしれませんが、そろそろ、広い趣味性を表現する方向性を獲得して良い時期になったと考えています。
その意味では、ハリウッド映画のステロ・タイプ（同質）な側面もあるのですが、アメリカが異民族の集団であったために、誰が見ても分かるように表現する＝インターナショナルに平準化する、という技法を確立した面もあって、それを単純にステロ・タイプ化したと非難することはできません。
とはいえ、ヨーロッパや日本以外のアジアの風土、むろん、中東もなのですが、古来からある地域的な独創性をもっているために、かなり参考になる“違うもの”を映像に表現していますので、参考になると感じています。

## 板付きで始めない

“板付き”というのは舞台用語で、芝居がはじまるときに、すでに舞台上（板）に人物がいることを“板付き”といいます。映像ではカットがはじまったときに、被写体がすでにカット内にいる状態を“板付き”といいます。

これは、やってはならないことではないのですが、初心者にとても多い手法なので、やってはいけない、と考えるべきです。
直接的な理由は、コンテ・マンや演出家に映像センスがないから、“板付き”になってしまうのです。これはメジャーの映画でもかなり多いもので、物理的、制作的な理由があることも原因しています。
アニメでは、枚数制限です。
なんでも動かして枚数ばかりかければ大変になりますし、アニメでは台詞があるカットはトメ絵にして、口だけがパクパクと動かす手法をとらざるを得なくなるので、“板付き”の印象がさらに強調されます。

実写やデジタルの場合にこの問題が露出するのは、演技の流れのなかで台詞をしゃべらせる演技の創出が、かなり難しいからです。
しかし、大きい舞台の場合、板付きですと誰がしゃべっているか分からない、といった原理的な問題が露呈しますから、“演技としての動きをさせながらしゃべらせる”という演出はかなり覚悟をして創出する努力をしなければなりません。

デジタルですとこの問題はないかのように感じられますが、そうでもありません。“決めポーズ的なアングルからスタートさせる”“描き慣れしているレイアウトからはじめる”ことが起こります。これも“板付き”に近いでしょう。
なによりも、全体的に動かしすぎて、劇的な緩急、変化のおもしろさというものが映像展開でわからなくなって、印象がフラットになってしまうという問題がおこりますから、“動けばいい”という問題でもないのです。

演出家は、どうしても作品全体のことを考えてしまいますので、濃厚な物語があって、その肝になるシーンなどでは、どうしても“板付き”の演技を誘導してしまうものなのです。
まして、コンテを描いてプランをたてる余裕などがない実写の場合では、ストーリーをつたえることが優先して、“慣れ仕事”に陥ってしまうものです。
それでも、なんとか見られるものになるのは、役者人気やストーリーが時代的にあっていたりして、興行的になんとかなったりするのですから、制作者の“質”などは不問に伏されてしまうのです。

素人が大手の会社やプロダクションに入ったときに、“映像作品の演出はこうするのだ”と教えられる恐ろしいセオリー（パターン）があります。

『はじめロングで撮りましょう。そして、肩ナメふたつ撮り、アップでおさえて、ロングでしめて、はい、ドラマ』というものです。
　カメラの感度が良くなり、レンズのズーム性能が凄くなった結果、誰でもきれいで変化のある画面が撮れるようになりましたので、安易な映像制作の現場がなくならないという意味では、将来のほうが怖いかもしれません。
　この傾向を増長させているものに、視聴者の問題もあります。
　いろいろな映像を見過ぎた環境にいる観客、視聴者は、映像に対しての理解力が訓練されていますから、少しぐらい悪いものでも理解して見過ごしてしまっている、ということです。
　贔屓の引き倒しということがおこるということで、映像時代だからといっても、すべての事柄が良い方向にすすむとはかぎらないのです。

## 会話シーンは睨めっこではない

　会話をさせるときに、キャクラターの二人を正対させることはしてはなりません。
　実際には、身体をそっぽに向けたまましゃべることはありますし、会話の内容によっては、相手に目を向けないことだってあります。日常的に自分の姿勢を意識していれば、想像がつくことです。
　その逆のケース。
　逃げるとなれば、“背中をまっすぐに向けて逃げる”という描写です。
　そんなに背中を見せてしまったら、相手から狙い撃ちされるぐらいの想像力は、仕事以前の問題として想像してください。
　このような仕事をしてしまうのは、物語の登場人物の性格や能力を考えていないからです。演技のさせ方で、その人物の心理だけでなく、そこの状況まで描写できるということは想像しなければならないのです。

　経験のないスタッフにはなかなか分からないことなのですが、たとえば、頭が下がったままで後ろを向こうとすれば、“天井が低い”というようなことを表現しているかもしれないのです。
　頭ひとつの位置でもそうなのですから、全身をつかった演技なら、かなりの状況を表現できるはずです。
　アップ・サイズでも、頭の傾きや首の傾きの方向が問題になるのは、その前後の状況と姿勢との連続性がもとめられるからです。

つまり、ポーズという演技の一瞬の形についても、カットのつながりのなかで適切に表現されているのか、という判断をしなければならないのです。

このような判断ができるようになるためには、演劇の演出論というようなものも参考になるのでしょうが、なによりも、映像的な仕上がりを想像できるセンスを養う必要があります。

現場での判定は、反射神経的な勘が要求されるからです。

このような素養を身につけるためには、適切なテキストを探すよりは、優れた演劇や映画のなかにいっぱい示されていますから、それらの作品を見ることがもっと有効です。二流以下の作品を見ることは、基本的に無駄なことなのです。

そして、見るべきアニメがあるにしても、アニメをやろうと志す若者なら、**違う種類のものの良さを知って、それを自分のものにする**という感性を養うことが大切です。

その端的な例を『ライオン・キング』という舞台に見ることができます。

もともとはディズニー・アニメを原作にした舞台なのですが、その演出家ジュリー・テイモアは、長いあいだアジアのローカルな演劇（日本の淡路島に残る人形劇やジャワに残る人形劇）など、いろいろ勉強をなさって、そこから、縫いぐるみや着ぐるみの新しい使い方を駆使して、ユニークなミュージカルのスタイル（様式）を構築しました。その公演は、今後もつづいていくでしょう。

そこには、違う要素の良いものを取り入れて、新しいものを創っていった作業プロセスが観察できます。



## 俯瞰と目の高さとワン・カット法

俯瞰のカットは客観的視点で、劇的には特別すぎるカットなのです。極端にいえば、ＲＰＧの解説図解にしか使えないと思ってください。外の世界から物語世界を見下している角度ですから、神様でもないかぎり覗けないアングルなのです。

高層ビルが多くなって俯瞰の景色を見ることが珍しくなく、デジタル画像が出回りすぎたために、俯瞰の画面の使い方に無神経になっているのでしょう。

“時代性の現れとして俯瞰の画を切り取る”という考え方はありますが、それはまったく別の視点の問題です 。

実写の映像で、カメラはたいてい人間の目の高さよりすこし下に設定します。（無

論、例外はいくらでもあります）それは、そのアングルが自然らしく見えるからではなくて、また、偶然、当たり前の手法になったのでもありません。
どうせエンタテインメントの画面をつくるのなら、不自然でないていどに、“ちょっとだけ格好良く見えるやや下からのアングル（目線）”を獲得することで、独自の映像世界を獲得しようとしたからです。
しかし、最近では、ステディカムなど移動カメラのシステムが便利につかえるようになったおかげで、視線の高さのちょっと上からのアングルが多用されています。
さらに、カメラワークが自由になり、カットの長さも長くなって、より動的なカットを撮る傾向も強くなってきました。
それに慣れた現代人は、カメラの視覚から観察したいという欲望が強くなってきたのでしょう。周囲との関係性が見えるやや俯瞰目の画面が好きになっています。
映像の感じ方にも流行りがあるのですから、いつまでもひとつの手法にこだわるのは良くはない、とも感じるのですが、物語に適切な表現（カット）はあるのだろう、という問いかけはつづける必要があります。

『エルミタージュ幻想』（監督：アレクサンドル・ソクーロフ／2002年）という恐るべき映画は、スタッフ、キャスト2000人をつかって、90分ワン・カットという撮影に成功しています。
ロシアのサンクトペテルブルクにあるエルミタージュ宮殿そのものを舞台にして、33ステージに相当するシーンの準備には膨大な時間をつかい、撮影は一発勝負でしかけたものです。
作品評はひかえますが、ワンカットが長くなれば、一連の芝居がいくつも重なるように演出されなければならない、という別の条件が発生しますが、本作はそれなりにクリアしています。
とはいえ、やや俯瞰のアングルがつづくのはいかがなものか、とは思わないでもありませんが、仕事としては興味深いものがあります。

## 画にのる台詞、すべる台詞

この項目にもうひとつ追加しなければならないのは、画面にのらない台詞があるということです。
実写であれば、喋っているのはまちがいなく人間ですから、どのように撮影し

ていても、誰かが喋っていると理解できます。そのことで、観客は想像力をはたらかせません。

しかし、アニメの場合、誰が喋っているのか分からないケースはいっぱいあります。最近は、デジタル技術のおかげで実写の豚や犬までが喋るようになりましたから、配慮は同じようにしなければなりません。

枚数制限のために、そうそう口を動かしてはいられないという現場的理由もあるのですが、それだけではなく、音声に助けられる画並びを利用して、演出家が不精をきめこんでいるケースがあるのです。

キャラクターが映っていなくてもオフ台詞で誰が喋っているのかを分からせる場合は、誰が喋っているのかが分かる**カット運び**（段取りを踏む）が必要なのです。オフ（off）台詞を漫然と使ってはいけないのです。

アニメの基本は、喋ることのないキャラクターに喋らせて劇を展開するわけですから、台詞がカットにのっているのか、のっていないのか、と判定できるセンスを育てなければなりません。

具体的に言えば、バスト・サイズで、かすかに左右のどちらかに向いているキャラクターを水平アングルで喋らせると台詞がカットにのっている、と見えます。

キャラクターが横向きになってしまったら、“台詞は画面上すべっている”と感じてください。

それ以外のカットの台詞は、誰が喋っているのか分からないと考えるべきで、それを分からせるためには、明確な演技をつけて、きちんとリップ・シンクロ（台詞を口の動きと合わせること）をさせなければならないのです。

キャラクターがカメラに背中を向けて喋らせるのは、本当をいえば、きちんとした演技をさせないかぎり“誰が喋っているかわからない画面である”と考えるべきです。

それが分かっていると感じるスタッフは、コンテを読んで理解しているからで、制作された画像から理解しているのではないのです。

それにもかかわらず、いろいろなサイズで喋らせられるのは、物語が進行しているので、ともかくも観客は想像して頭のなかで人物と音声をつなげているのです。それは、聞こえていることではありません。

だいたい、三枚の口の絵の動きでは喋る芝居は描けないのです。リミテッド・アニメは、仕方なくやっているのですから、これを当たり前と考えてしまう感覚がまちがいなのです。

これで、リアルっぽいものを演出していると信じているスタッフがいれば、それは無定見であるといえます。

## 解説図は設計図のようなもの

俯瞰のカットは解説図のような性格があり、それは設計図みたいな絵面で、真正面、真横、真俯瞰、真後ろのアングルの絵のことです。

そのようなアングルの絵は、原則的には物語を語る映像世界ではつかえません。

これはカメラ・アングルというよりも、カット内に描かれている被写体を、これら“真”とつくアングルに描いてはならない、ということです。

アニメで、真横アングルをよくつかうのは、ヒキセルという真横（真上などもある）の移動をつかわざるを得ないからなのです。枚数をつかえなければ、ゆったりとした移動感を出すために、キャラクターのセル（レイヤーとも）を引っ張るという方法をやむなくつかっているのです。

考えてみてください。

実際に周囲にあるもので、真横、真後ろのアングルで見えるものはそれほど多くないはずです。たいてい、どこか別の面も見えているものです。

映像世界というウソ八百のリアリズムを描こうとしているカットのなかに、それら真横、真上というアングルを見せるものが映っていたら、本物らしく見えるでしょうか？被写体のどこか別の面が見えているアングルの方が、本物らしいはずなのです。

ですから、昔のアニメーターは、ヒキセル・ワークをする被写体でも、なんとかふつうっぽく見える描き方をして見せる努力をしたものです。

ぼくも、ヒキセルにするのだから真横でなければならない、という便法を鉄則にした覚えはないのですが、ヒキセルが好きな監督というレッテルを貼られていました。

それほど、この手法がアニメで多出したために、この描き方は問題がない、と思われていたようです。

## 画像のディテールよりドラマ・ライン

ミニチュアを撮影するときもデジタル映像を制作するときも、舞台になっている光景を観客に“らしく”見せるには、カメラのアングルをその舞台の人間の視

線の高さに設定して描けばいいだけのことです。
ディテールを描くのは二次的な処理でしかなくて、基本はカットのレイアウトと積み上げ方で、リアルに見せることができます。
1979年の『スター・ウォーズ』以来、このていどのことは誰でもおもしろがってやっていますし、便利な工具のおかげで、小さいものでもディテールを作り込めるようになりましたので、なんとかなると思われてしまいました。
しかし、最近のデジタル画像はディテールを作り込んで、目線をリアルな高さに決めても“らしくない”ということを気づかされるようになりました。それにくわえて、デジタルで被写体の表面加工が精密にできるようになって、ますます“ディテールを作り込んでもらしくない”と気づかれるようになりました。
なぜでしょうか？

原因のひとつは、現実のものは考えているほど精巧にディテールが見えていないのに、作りこんでしまうからです。
もうひとつは、映像内の空気感と距離感をいかに定着させるか、という別の問題のようです。が、これについては、ぼくにはまったくわからない問題なので、解答も説明もできません。
しかし、技術的に想像がつくことは、デジタルのソフト・ウェアにも“空気感”を制作できるようなものがあって、そのルーティン・ワーク（定型）が目につくようになったからではないか、ということです。
つまり、ある特定の処理が連続することによって、“映像処理の定型化”が目につくから、ウソっぽく見えるのです。
現実の空間というものは、カメラのアングルとフレーミングによってすべて違ってしまいますし、我々の視力は、それを本能的に解析する能力があるので、“なにか空気感がきまっている”というものには、抵抗を感じるのでしょう。

自然というものは、たえず“揺らいでいる”ものなのですから、それを創作しなければならない、とはいえるのですが、デジタル技術の採用は、ディテールの描写を精緻にし、壮大に大きな描写ができるようになったのにもかかわらず、なぜか“見たようなカットの羅列を見せられている”という感覚がつきまといます。
その感覚からは、“映像制作は、基本的にはドラマ（劇）的な映像展開こそが大切である”という確信しか生まれないのです。
画像の精緻さや大画面的な大画像だけでは、誰も感動しない時代になっているのです。

結局は、劇的かどうかというドラマ論に行き当たります。

では、ドラマ的な映像展開とはどういうものか、という質問には答えられません。まさに、千差万別であり、独創によるものだからです。
それでも強いて書くとすれば、“ドラマ・ラインにそった感情的な流れをしめす予想外の画像”ということはできます。
劇展開に準じたカット割りの積み重ねの適切なところに、“予想外の画像”をおくことで解決できるので、ディテールの処理にとらわれるのは損ではないかということです。
物語のらしさ、感情表現のらしさ、の展開をカット運びで適切におこなう、という感覚を優先させろ、ということでもあります。

## カット割りのこと

“カット割り”の問題は、確認させてもらうだけにします。
ゴジラがアップのカットで『ギヤー！』と吠えて、次のカットで女優さんのアップがゴジラを見上げて『キャー！』と悲鳴をあげれば、ゴジラと女優の大きさは同じになってしまいます。
まして、女優さんの喉チンコまで見えてしまえば、ゴジラの方のディテールはそこまで再現されませんから、女優さんより小さく感じられるかもしれません。
この場合、女優さんがゴジラを見て仰天している描写ですから、アップにしていいのですが、作品的にゴジラが巨大であるというのを最後まで売る必要がありますから、ゴジラのアップ・サイズのあとに、女優さんとゴジラの大きさを対比させるカットを挿入して、それから女優さんのアップ・カットにつなげるという手間（段取り＝オフ台詞をつかう場合の段取りと同じ）をかける必要があるのです。
それでも、途中のカットがワンカットでは雰囲気が出ないかもしれませんし、そんなことをやったら“間”ができすぎてしまうと感じることもあります。
その場合は、その“隙間”を感じさせない内容のある“劇”を挿入するしかないのです。

重要なことは、カット並びの問題と、俯瞰の絵の印象効果をどのていど認識してとらえているのか、という演出家のセンスの問題になります。
この場合、ゴジラが見たかもしれない女優さんの俯瞰のアングルを創出しておけばいい、という単純な方法論では、ただのゴジラの主観の画像になってしまい

ますので、別の意味が発生してしまいます。
　ですから、女優さんとゴジラを劇的に等価のものして描こうとしている場合、これでは、本当の解決策にはなりません。
　俗にいう“見た目の画”は主観的な画ですから､対比させる画（これは客観です）とは違う癖（質）がでますので、使い方はかなり難しいのです。
　しかし、映像のダイナミズムの基本を守っていけば何とかなりそう、というレベルにまでは押し上げることはできるでしょう。

## 騙し絵は使えるのか？

　人間の目は高性能です。ことに人間の顔を識別する部分については、脳内に特別の識別域をもっているともいわれています。
　とはいえ､一方に“騙し絵”といった視覚的な錯覚を利用したジャンルがあって、この視点から視覚媒体を一考する必要があるのではないか、と思わないでもありません。
　しかし、これまでみてきたように、“映像は見直さないですむように構成しろ”と書きつづけてきましたので、これに類するものは考慮にいれる必要はないと感じます。

　マウリッツ・エッシャーや野菜や花で肖像画を描くジュゼッペ・アルチンボルト、それにシュルレアリスムの絵画に見られるようなトリック・アート的ものは、静止画であるからこそおもしろいのでしょう。
　錯視の究極的なものとしては、静止画なのに動いて見えるといった作品もあります。

　しかし、それらの手法は、ドラマ的に利用できる側面はあっても、そもそも映像は流動的なものに応用できるものはないのでしょう。とはいえ、色彩の錯視や同化、対比による効果というものは、無視することができないのも事実です。
　そのことは､補色関係の“パカパカ”などによって起こる心理的な刺激効果といったものを考えるときに、配慮すべき要因であることはまちがいがありません。
　それらの効果をどのようにドラマ表現に応用できるか、と考えるべきでしょう。

　あまりに視覚的な効果にとらわれた判定は、おおむね観客に却下されると覚悟すべきで､観客は､物語性によりそった“らしい映像”で我慢してくれるのですから、

“物語そのもので逃げる” という古典的な考え方にのっとるほうが正論です。

## 見せ場を見せるための必要な余分

見せ場や格好いい芝居（ポーズ）をつくって見せてやるというのは、映像制作の原則です。
歌舞伎では “見栄をきる” という究極の演技が確立しています。それは、演劇でも同じで、わざわざ舞台中央に出てきて演じる、そうでなくても、そのシーンなりドラマ的な高揚感を見せるところでは、“ポーズを決める” という演出は頻繁にあります。
快感になります。
映像作品でもそのような “見せ画” があっていいのですが、しかし、アニメの仕事でこの考えを強調しますと、安い仕事になることが多々おこるので、そうか、と疑問を呈することになります。
実写やライブでは実在する役者が動きますから、まずその動きそのものが、すべて格好良いもので構成されていません。だからこそ、生身の身をつかってわざわざ “作りとしての見栄” の演技やら、演出がほどこされているのです。

アニメの場合は、“歩く” にしても “走る” という動きを考えても、すべて格好良いポーズの連続で作画してしまうことができないではないのです（本当はウソです）。
実際の役者の動きは、かならず格好悪い瞬間というのがあり、だからこそ、一連の格好の良い “歩き” や “走り” のポーズが生まれるのです。
しかし、現実には、格好の悪いポーズを描くことが厭で、格好のいいポーズの連続で、ともかく動いているように見せようとするのがアニメです。
フル・アニメでも、アニメは動くものだからと、途中の格好の悪いポーズをなるべく見せない早さで描くという悪い癖も出ています。
映像作品は動けばいいというものではありませんから、これらの極端な考え方や仕事の仕方を認めるわけにはいかないのです。

無駄かもしれないものを作画する、何気ない芝居を配列する、そういうことが見終ったあとで、印象に残るような見せ場とか格好良さを提供できるのです。
無駄を無駄と見せない演出をする、という別のいい方があります。
この感覚がなければ、表現（ドラマ）というものを上昇していくように描くこ

とはできません。
　デジタル社会になった現在、映像に描かれる世界もデジタルになって、格好良いものの連続でなんとかなると信じてしまったスタッフが多いのは事実です。
　それが、現在のリミテッド・アニメを過去のリミテッドの手法と違ったものにしているという側面もあります。
　しかし、実写でもデジタル技術で加工できるからというので、リミテッド・アニメ的な手法をなぞってしまう表現（技法）が多出するようになってきたことで、困惑しているのがぼくの世代なのですが、判ってきたこともあります。

　ビジュアル漬けになってしまった結果、飽和した感覚が、“安定したい”もしくは、“よく見たい”という欲望を刺激された。また、解像度の高い画像になったために、“ならば精密に見てみたい”といった感覚を刺激されるようになった。
　その感覚が、静止画的な画像を制作させるようになったのではないか、と考えるようになりました。そうでなければ、こうまで多く、“動いているものがいきなり止まる”“静止画的なものがいきなり動く”といった画像処理がおこなわれるようなことはありません。
　そして、その心理は、制作者の願望表現でもあって、“見たいものは見たい”といった瑣末な感情の表出ではないか、という予測です。
　これは、この項目で掲げている“余分”とは性質が異なるものです。

　このことは、画像をコントロールできるようになりすぎたために、ドラマを指向する以前に映像主義におちいってしまっているスタッフが多くなり、動きの途中を描くことを嫌うアニメーターは、本当に好きなアニメーションを獲得することがないままに仕事をつづけることになっている、という現実にもつながっています。
　そして、そのような傾向に連動して、シリアス思考、哲学的、観念的、温微的な指向を強くしたクリエーターがあらわれているという傾向を助長しているのでしょう。

## 制約があるからこそ作品は仕上がる

　現場というところでは、予算、時間、撮影現場の条件等々、大変な規制があるところで映像をつくる努力がつづけられています。
　気にいらない条件を呑み込んで作業をつづけるのは、当たり前以前なのです。

だからといって、その苦労を認めろということを観客に向かって言ってはならないのが、現場の人間です。
　制約を承知のうえで作るのが、映像制作の仕事でもあるのです。
　芸術的な良心などクソクラエ！　と思ってしまうのが現実なのです。

　しかし、スケジュールという規制があるからこそ、作品は仕上がります。
　スケジュールがないもので完成したという作品があれば、それは天才がやっているからでしょう。好きだけでは、なかなか完成形までの苛酷な作業はこなせるものではありません。
　自由にやって何ができるか、と用心しなければならないのが、われわれ凡俗なのです。
　それは表現そのものについてもいえて、じつは、本来、表現しようとするという行為は、描くべきものを整理することにあります。
　自由奔放にやるというのは、創作行為そのものにあてはめられることで、作品とは、“整理統合された様式をもってはじめて作品”になります。

　演技は人間がやることだからといっても、誰にでもできるものではありません。演技者は、昔からいっぱいいましたが、優れた役者はそれほど多いものではありませんでした。
　なぜでしょうか？
　優れた役者は、“表現すべき役を整理統合して、独創をくわえられる何かをもっている”からできるのです。
　こう考えますと、デジタル技術が自由につかえるようになったからといっても、創作行為が高度になることはない、といえます。
　デジタル技術の怖いところは、この整理をするということを忘れさせて、何でもできそうだと思わせるところにあります。
　その具体的な例は、毎日見るＴＶ画面のなかにいっぱいありますから、各自で検討して参考にしてください。

第8章

# コンテの実務的処理学

プロットとカットの張力の関係／コンテの絵は一所懸命に描いてはいけない
コンテにカットとページのナンバーは書かない／作業を示す記号は書き忘れるな
オーバー・ラップ（O.L.）の秒数の考え方／第一稿のコンテは全体的に長く書く
コンテに効果音の指定はしない／どういう場所（シーン）か分からせる
コンテは流して見てストーリーの節目を見る／コンテの整理学
直さないコンテは秀れることはない／他人のコンテはやたらに直してはいけない
ト書きの説明しすぎ／シーンの設定にそった広さと狭さを描く
コンテのマス目を大きく描くな／自分の都合の位置関係にしない
マシンと人間の関係を描く／セックスの表現と同じに考える
宇宙での立ちポーズのモビルスーツ／宇宙や空の背景シーンは短くする
画質によって秒数は違ってくる／服は着替えられないのか？
なぜ映像を流れる構成にしないのか？／背景だってうかつに描かせない
無重量帯の演出／総合、統合もしくはトータル／人気がある作品といい作品

# 第8章　コンテの実務的処理学

この章では、現場的な処理学として、もっとも基本的なことを列記していくことにします。

現場で無駄な仕事がつづくのは、この章で指摘するような実務の基本ができないスタッフが多いからなのです。しかし、この章を書きすすめていくうちに気づいたことは、現場で基本を教えなかった我々の世代の責任も重かったと思い至りました。

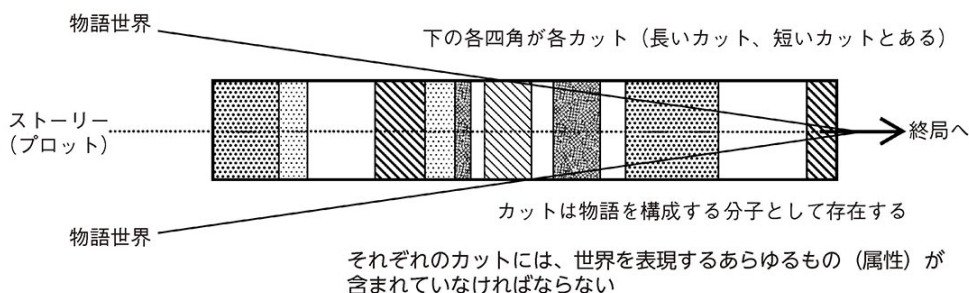
## プロットとカットの張力の関係

確認の意味で、プロットと“カットの張力”の関係について説明します。

プロットというのは、“物語の運び”を示したもの。あるいは、物語の運びそのもののことですから、作業にはいる前に、プロットが頭にはいっていなければなりません。

それにそって各カットを描いていくわけですが、それぞれのカットは独立したものではなく、前後の関係性を密着させていかなければなりません。

その密着度が強ければ強いほど、“カットに張力”がでて、完成度が高くなり、その張力が物語を引っ張っていきます。

すなわち、つぎのように図示できます。

この個々のカットに、世界を表現する属性（これも張力を発生させる一因となります）をどれだけ多く取り込んで描くことができるかが､演出の仕事になります。

つまり、プロットの表現の拡大（物語を膨らませられる＝属性）が、見世物の要素になって、そこが実際に見世物になります。

そのためにも、強力なプロットが必要なのであって、それがなければ、カットを描きようがありません。

プロットとは物語性です。それがあれば、キャラクターが世界観をあらわすものになって、キャラクターを動かすことで、カットそのものも物語もふくらませることができるのです。

しかし、物語がありきたりのものなら、表現をふくらましようがありませんから、見た目に派手に演出してしても、上品に仕上げてみても、ストーリーが分からなくなったり、薄っぺらな印象しか与えなくなります。

そのためにも、“物語は明解で力のあるもの”でなければなりません。

くりかえします。カット、カットで表現をふくらませても、物語を食ってしまうような無定見なふくらまし方（属性の過剰な付加）はしてはいけないのです。

しかし、“ただ物語の流れが分かる”だけでは見世物になりませんし、映像にしてみせる意味もありませんから、物語を見せる（理解させる）バランスを計算しながら“お楽しみのある”演出と作画にしなければならないのです。

そのようにカットをつくることができれば“そのカットに張力がある”ということになります。

張力というのは、物語を成立させている世界観をもふくんでいるのですから、カットというものは独立して存在することは絶対にないのです。

そのうえで、以下のことに気をつけて、コンテ作業をしてください。

## コンテの絵は一所懸命に描いてはいけない

コンテをきるうえで、升目に描く絵は、一所懸命に描いてはいけません。

ていねいにコテコテと描いていますと、**カット運びが固くなります。**一連の映像の流れが構成できなくなるのです。

カット運びがコマ・マンガのようになってしまうという感触もありますから、ラフっぽい絵のほうが良いのです。

しかし、コンテをベースにアニメーターに作画してもらい、それぞれのスタッフが、そのパートでやらなければならない仕事の準備をし、役者は演技をするための情報を得るツールになるのですから、あまりにラフすぎたり不真面目な絵でもいけません。

なによりも、コンテの絵を描くことでスケジュールがなくなってしまうのでは冗談になりませんから、多少ラフに描きながら**“映像で見せる実際の時間を意識**

**してコンテを切る”** ようにします。
それで作品全体のアタリをつけるという気分で、なるべく早く第一稿をあげて、第二稿で“整理、修正作業に持ちこむ”のです。そして、第三稿まで検討すべきです。

コンテは、カットの流れ（つながり）を見るものですから、その画によって構成された映像が、どのような視覚的な効果を生み出しながら、映像世界を構築し、物語っているのかを予定するものです。
それを表現プランとしてしめして“動き＝時間の展開が見えなければならない”のです。
そのうえで、第二稿、第三稿で、物語が理解できるようになっているか、各キャラクターはまちがっていないか、人間関係の表現は正しいかと全体を見通しながら、逐一チェックをしていきます。

## コンテにカットとページのナンバーは書かない

コンテは最終決定稿まで、絶対にカット・ナンバーはいれてはなりません。
パソコンを使えば、ナンバーを打たなければ何も分からないという状況も発生するでしょうが、それでもカット・ナンバーもページ・ナンバーも打たないほうが良い！　のです。
その数字がないとコンテ・チェックができないという制作部のスタッフや監督がいるのは知っていますが、それには首にならないていどに抵抗して、無視します。
数字がなくても、内容を読めれば順番は分かります。内容を見てページをそろえられないような原稿やコンテは、出来が悪い証拠なのです。
数字を大事にするスタッフは、内容などに関心がないスタッフか、数量で仕事の能率をはかり、ギャラを考えている事務系の人たちなのです。

第一稿、第二稿のコンテなどは、自分でリテークを出してしまうのですから、数字を書き入れている暇などはないのです。
数字を入れたことで、構成を変更したくなっても、数字そのものを書き直すのが嫌だから、変更しないといったこともおこります。人間というのはそういうものです。
数字を書き込むのは、コンテの内容に納得がいき、カット数の総量の見当がついて、全体の秒数が完成品になったと確信ができたときに、めでたくも書き入れるものです。

150ページ、500カットのエンピツ書きの数字を消すのは大変ですし、パソコンの数字を入れ替えるのもぼくは嫌いです。

このために、コンテのカット・ナンバーを入れるところに薄く丸印を書いて、あとでナンバリングを使うときの目印にします。が、これも本来必要のないものなのですが、その丸印を書くべきものと思っているスタッフは、大きさも濃さも考えずに丸印を書き込みます。
これもやめてください。消すのが大変なのです。
本来なくていいものを書いてしまっているという気持ちが持てないスタッフは、この丸印を濃く書くし、升目も罫線も無視する仕事をして、結局、全部つかえないコンテを書いてくるのです。

コンテを直す場合、コンテ用紙を切ったり貼ったりしますので、罫線は“継ぎ接ぎ”のための目印になりますから、これを無視した内容説明や台詞を書かれると、継ぎ接ぎをするために書き直しがおこって、過重労働になるのです。
ですから、升目に相当する内容説明や台詞は、同じ段に書くようにします。パソコンでは、升目の線の上に文字が書けないんですよ。
他人のコンテは直さなければいいじゃないか、という意見は聞きません。



## 作業を示す記号は書き忘れるな

カットごとの秒数は、書き忘れてはなりません。
第一稿でトータル秒数（全体の時間＝作品の長さ）を算出します。
改訂稿を出していくときに、その総秒数を勘案してつぎの整理修正作業にはいり、決められた長さの作品にします。コンテ作業は、“カットの秒数をおさえる仕事”と考えて良いくらいです。

**台詞記号**

**喋っている口元が見えない場合は“オフ”（off）。画面の外から聞こえる台詞も“オフ”（off）。カメラに背中を向けているキャラクターが喋っているときは“背中”（背中台詞の意）。**

**動きを指定する記号**

**Fr.O.（フレーム・アウト）、Fr.I.（フレーム・イン）は、フレーム内に入ってくるの**

**か出て行くのか、の指定。**

**follow（フォロー）は、被写体に平行移動するカメラから撮影しているという意味。**

**PAN（パン）は、カメラを一点に固定して、移動する被写体を追いかけること。アニメではフォローとパンの違いは視覚的には同じようにしか見えません。**

**T.U.（トラック・アップ）、T.B.（トラック・バック）は、被写体に接近するか遠退く。**

**Tillt はカメラを縦方向に振ることで、Tilt-up（ティルト・アップ）はカメラを下から上に、Tilt-down（ティルト・ダウン）は上から下に向ける。**

被写体に接近する効果は、アニメの撮影台ではカメラそのものが移動して撮影しています。が、ズーム・レンズのカメラが普及してしまい、デシタル処理では自由に操作ができるようになりましたから、平面を撮影している場合は、解像度の問題を無視すれば、効果としては同じと考えます。

しかし、実写やクレイアニメや人形を撮影する場合や３Ｄでは、ズームとトラックの印象は違ってきますから使い分けをします。

トラックでは、レンズの射角（レンズに写る角度）は変らずにカメラそのものが移動しますから、被写体やその背景の映り方は、見たままに接近したり遠退いたりします。

ズームは、射角の変化で広角度から望遠角度の狭い視野に変化していきますので、画質はトラック効果と根本的に違いますが、毎日ご覧になっているＴＶ画面で知っているはずです。

**画面転換を指定する記号**

**O.L.（オーバー・ラップ）は、カットがダブリながら変っていくこと。**

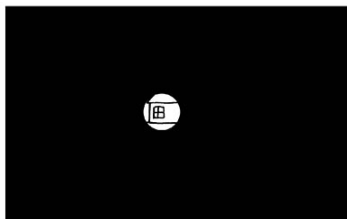
**F.I.（フェード・イン）とF.O.（フェード・アウト）は、画面が明るくなっていくか暗くなっていくこと。**

**WIPE（ワイプ）は、画面を拭くように変換させ、イン、アウトを同時におこなう。**

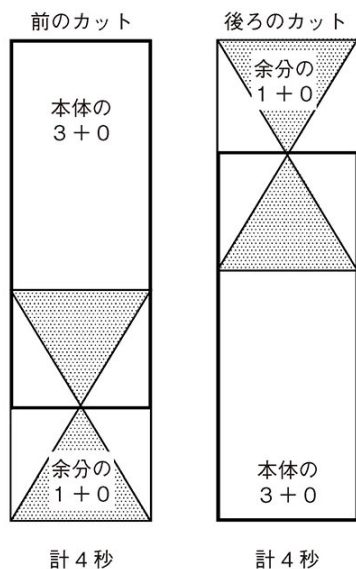
**アイリス・イン、アイリス・アウトは、丸型のマスクをつかうフェード効果。または、画面転換。**

これらの処理はそれぞれのカメラのマニュアルで研究して、使えるようにしておきます。

コンテは作業指令書なのですから、具体的な

丸いマスクを使った
アイリス・アウトの例

下から上の変化をアイリス・イン

作業内容を示す記号は忘れずに書きます。それぞれの動きに、その長さも必要なら秒数も決めていきます。

## オーバー・ラップ（O.L.）の秒数の考え方

オーバー・ラップする秒数は、習慣的には、“カットの秒数のなかにO.L.の半分の秒数がふくまれる”と考えます。

しかし、タイムシート上では、図のように相手のカットに食い込むように指示をします。

「前のカット」と「後ろのカット」が同じ3秒として、O.L.が2秒とすれば、1秒ずつ余分に撮影してもらう指示にするのです。図のように潰しのはいった三角形の部分が、それぞれ余分の1秒になります。

前のカットは、O.L.のスタート部分から露出を次第にF.O.させるように撮影をして一秒余分に撮影してもらいます。

そして、後のカットは、カット頭を一秒長い部分からF.I.させていきながら撮影をしてもらいます。そして、O.L.が終わったところから、カットとしての正常露出にもどします。

ですから、タイムシート上では4秒のカットを作成します。

この“余分の1秒”は余分ではありません。“見えてくる”もしくは“見えなくなっていく”瞬間でも、画像に写っていれば見えるものは見えますから、撮影してもらうようにします。

この部分を余分と考えて、何もしないシートをつくるとそこに“無意味なトメ画”が写ってしまうからです。

デジタルではこのような瞬間はなくなりましたが、セル・アニメの時代は、この現象はしょっちゅう起こりました。“それを映像的に変だ”ということは、なかなか理解してもらえませんでした。はっきり見えてくるまでは、“枚数がかかる動きをつけるのはもったいない”と考えてやらなかったのです。

この考え方は、カメラワークにもあって、はっきり見えてから動き出すほうが見やすいと考えている人がいたのです。しかし、うっすらとしか見えなくても、見えているものは見えているのだから、“どのように処理するか” は指定しなければならないのです。

実写で撮影したものは、たいてい最後まで動いていますから、そんなフィルムを素材にしてO.L.処理をしても、O.L.の途中で画像が止まってしまうというケースはありません。

それでも皆無ではないのは、被写体がフレームのセンターに入らなければ演技を見せたくない、といった “カメラを待つ芝居” というものはかなりあります。が、これを書くのはやめます。

アニメでも、コンテの段階で内容を確定しておいても、作画の仕上がり具合や背景素材の仕上がり方、その組み合わせによって判定を迷うことはあります。

ですから、半分見えないが見えるようにしておく演出的な処理、カメラがフレームのセンターにまで移動する “間” をいかに埋めるか、といった演出的な検討は、かなり頻繁にすることになります。

もちろん、素材によっては撮影してもらう直前まで、秒数が決定しないケースはあります。が、これらの処理はかなり手間のかかるものですから、コンテ段階と作画打ち合わせの段階で注意深く打ち合わせをしておく必要があります。

秒数は、フィルムの場合、3秒と12コマは、3＋12と表示します。デジタルでは一秒が30フレームになりますから、3秒と15フレームのため、3＋15。

しかし、コマ数、フレーム数の端数を指定するのは、作画の結果次第にもよりますので、やってはなりません。

とはいえ、ぼくは、フィルムの時代、6コマ、18コマという数字が好きで、大変よくつかいました。6コマが四分の一秒という感覚のためです。デジタルでの6フレームが五分の一秒という感覚には、死ぬまで慣れないでしょう。

それはともかく、作画の結果、端数が出るのですから、その是非は作画の演出チェックのときに考えればいいわけで、最後はフィルムなりビデオ画像の編集で決定するのですから、コンテの段階で神経質になる必要はありません。

コンテのとおりでなければならないという厳格さは良いものではありませんが、だからといって、とんでもなく自由にやらせていいというものでもありません。

監督は、あたえられた秒数のなかで、作品を完成させなければならないのですから、コンテのトータル秒数のまちがいは致命傷になります。作画作業に入る前に、念入りにトータル秒数の検算はしておくべきものです。(内緒ですが、ぼくは昔『カルピス名作劇場』のシリーズのコンテで、三分以上もトータル秒数をまちがえたことがあります。その数字を信じて制作をしたために、放送直前にそのことに気づいた高畑勲監督と宮崎駿作画監督にとんでもない迷惑をかけたことがあります。これは一生の傷になっています)

このようなことに気をつけることから、自分の仕事に対する身ぎれいさや気配りを醸成する意識を育てていかなければ、数多くのスタッフが手伝ってくれる仕事の指揮権は獲得できません。

クリエイターは感性でいくんだよー、というのは、偉くなってもやってはいけません。

## 第一稿のコンテは全体的に長く書く

コンテ第一稿では、呎(フィルムやビデオの長さのこと)がオーバーするように書きます。その上で、第二稿で整理します。そうすれば、内容が圧縮されて密度が高くなった作品に仕上がります。

理想は、第二稿でも長めのほうが良く、第三稿で決定稿にするのが理想的です。とはいえ、これは毎週オンエアされる番組レベルの仕事のことです。

長編では、五稿ぐらいまで叩いていいでしょう。書き下ろしというのは、小説でも奨励できるものではありません。

チェックしてもらう第三者がいる場合は、第二稿レベルまでの作業をすませて、第一稿として手渡すのが理想的なのです(こんなことは絶対にありませんでしたので、どなたかやってください!)。

内容の薄い貧相なイメージのコンテをふくらませるのは、チェックして直す人にとって過酷な作業になりますから、コンテ・マンは、第一稿のコンテ執筆で、考えられる限りのものを投入して、なるべく早く書き上げます。

そのような段階では、意欲を出して作業をこなしただけという作業になりますから、コンテという体裁にさえなっていないのがふつうです。

そのつぎの段階が、ラストから逆算して、全体の構成のバランスや作業上の問題を整理しながら、第一稿を出す。これが最低基準レベルです。

そして、第二稿で整理学をやり、ラフすぎる絵を加筆訂正することもやってみ

ます。そうすれば、かなりの構成を直すところがでてきますが、それをやれば良いものにちかづいていきます。
ここで、第三者にチェックをしてもらって、自分の感性と実務に対応しているコンテになっているかを確認したところで、本当の意味での第二稿なり、決定稿にもちこむ作業をします。
ここまでを与えられたスケジュールのなかでやるのです！

ガイド的にいえば、作画してもらってよいコンテは、最終尺数に対してのオーバー尺数が、３％前後のものでしょう。第一稿のコンテは、ザッと書いた感触でいえば10％ぐらいを見当にします。が、これは本当に内容次第ですので、３％でも多すぎるときがあります。

## コンテに効果音の指定はしない

コンテにS.E.（効果音）を書くことは本当にやめましょう。
大きな文字で書かれた“ドッカン”という文字は、コンテ上の視覚効果でしかなくて、出来上がりの映像にその効果があらわれることはないからです。
また、現実的には、そんなコンテを書く演出家にかぎって、ひとつの音しか気にせず、全体の音のバランスを気にすることがありません。
また、こまめにコンテにS.E.の指定をしますと、コンテに書いてないオフ（画面の外で聞える音のこと）の音は入れなくていいのか、と音響スタッフ（サウンド・デザイナーとも）に嫌味を言われます。
分かりやすい最悪の例が、「ドアが開く音（off）」「ドアの閉じる音（off）」です。
これは、音響スタッフにとっては初歩以前の効果音で、どのような部屋でどのようなドアか障子か、キャラクターがいつ入ってくるかという問題について、音響スタッフは、ドアとの距離まで考えて効果音を創ります。
ですから、ドアを開けて入って来られるような場所なのか、そうでないのかが分かるコンテを書いておけば、どのようなスタッフに持ち込んでもきちんと音をつけてくれます。
まして、爆発音などは見れば分かるものなのですから、“ドッカンの文字なし”のコンテを音響スタッフに渡せばいいだけのことです。
音響スタッフは、コンテ・マンや演出家が想像する何十倍もの音を制作しているのですから、コンテで思いついた指定をすることは、音響スタッフを無能だと考えている証拠になります。

それでも、よほど特殊な音響を予定した場合は、コンテに指示しておかなければなりません。
演出的に特別なことや、音の考え方や性質そのものも特別なものを考えついたときは、コンテに書き込みます。
それでも、コンテを切っているときの勢いで書き込んでしまうこともありますが、創意として考えたものは違うものですから、それは音響スタッフは理解してくれます。

ト書きも少ない、カット内でやらせることも不明瞭で、カット自体も不足しているというコンテでは、音の指定をする必要があるでしょうが、そのようなコンテは、そもそも演出が決定的にまずいのです。
また、自分の頭のなかにあるイメージを効果音でおぎないながら仕事をしているようなコンテは、コンテになっていないものです。

## どういう場所（シーン）か分からせる

キャラクターたちが、どのような場所にいるか分からないような画運びは、観客にはタブーです。
シーンがどういうところかは、早く分からせなければなりませんが、シーンのトップ・カットで分からせなければならない、というほど機械的なものでもありません。また、シーンを紹介するだけのカットを作るのは、芸がないことです。
シーン紹介は、基本的にはカットの段取りで理解させられるものですから、この段取りを覚えてください。（といっても、その方法を具体的に書けないのは、ケースバイケースだからです）
また、シーン紹介はパン（PAN）処理になってしまうという覚え方もしないで、レイアウト次第で解決できることですから、キャラクターの芝居（動き）の展開で、自動的に見せられる方法を工夫をします。
どのような場所で、ということが永遠に分からないのでは、観客は欲求不満におちいって、物語を見ることをやめるかも知れないのです。

最近の作品は、映像展開の意外性をねらいすぎてか、劇的な展開を優先するためなのか、シーンが変ったという段取りもなく進行するケースが散見されます。
段取りの基本は、カット運びというよりは、ドラマの進行そのもの、つまり、台詞展開で完了させられるケースのほうが多いのですから、そのような解決策を

講じていきます。

## コンテは流して見てストーリーの節目を見る

パラパラと流して見ていって、緩急があり起承転結が見えれば、かなり良いコンテです。ストーリーの節目がどこにあるか、と見るのです。読むのではなく、流し見をするのです。

戦闘シーン（アクション・シーン）の多いストーリーであれば、なおのこと流し見をして、全体の作品の出来上がりの見え方の印象を想像します。個々のアクション段取りに集中するのは、絶対にしてはならないのです。

ストーリー展開が重要なのですから、それなりのタイミングとテンポがあるかどうかを、コンテ絵の並び方とレイアウトと台詞の量（内容ではありません）で判定していきます。

二度目には、台詞とカット内容がマッチ（合う）しているか、カットごとの処理をどうしているのか、と読み込んでいきます。

このときに、コンテのコマとコマのあいだが読み取れるように描かれているか、とチェックします。ト書きを読みながら判定をします。

絵がきれいかどうかは、まったく関係がありません。なまじきれいな絵ですと、それにゴマかされて、映像としての内容がきちんと描かれていない部分を見抜くのが難しくなります。

これは本当にそうなのですから、絶対に“きれいな絵に騙されない”ようにします。

極端にいえば○×でしか人物（被写体）を描けないスタッフのものでも、カットとしての内容が的確であれば、判読できます。

また、ラフすぎる絵（薄い絵、位置関係やアングルが曖昧な描き方、カメラワークが不明瞭）のコンテや、同じような芝居を連続させる描き方しかできないコンテは、不精なコンテ・マンか単一的な演出しかできないスタッフの仕事ですから、“映像を想定していない”と警戒すべきです。

きれいな文字である必要はないのですが、他人が読むことを意識していない薄い文字、金釘流の文字、大きさが不揃いなども、コンテとしての欠陥を内包しているものです。（ぼくの字は誰も読めないようで、本当にすまないと思っていますが、これは直せません。困ったものです）

ならばパソコンで書けばいいだろう、という考え方も却下します。それでは流れる画面作りをする仕事には、**絶対になじみません。**

不思議なもので、コンテを一見した印象で、作品のクオリティをかなり的確につかめますから、第二段階目での読み込みをして、最終的な仕上がりを検討します。
チェックする側は、この読み込みをしてから、改訂稿のプランをたて、リテークの指示を出すのですが、直接直してしまうケースも出てきます。

## コンテの整理学

総呎数（そうしゃくすう）（フィルムをフィート単位で計算したことから、この言い方が残りました）と全体のカットは、コンテの整理をする段階で意識します。
この作業を第一稿レベルの仕事で意識できれば、最高の仕事ができるようになります。
無尽蔵な量のカット数や、作画や仕上げ、撮影が難しいカットがいっぱいある場合は、そのようなカットが必要なのか、と現場的視点から考えて整理していきます。そして、制作ができる範囲に押し込んでいきます（直していくということですが、感覚的には**押し込む**です）。
この感覚は大切なことで、この作業をすると作品はかなり濃厚なものになります。
これを自分の書いたコンテでやって、コンテの整理の仕方がわかってくると、かなり腕が上げられると保証します。
しかし、この作業をある一定のスケジュールのなかで実行しなければならないのがプロです。スケジュールのない仕事は完成したことはない、という鉄則は忘れてはなりません。

## 直さないコンテは秀れることはない

若いコンテ・マンのコンテをそのまま採用したり、チェックする立場の人が、一部だけ直したコンテが秀れることは、まずありません。
コンテというよりも、映像作品はいろいろな要素が凝縮されたものですから、書き下ろし的に完成することはないのです。（多少の例外はあります）
この作業形態をもったものは、整理統合、劇的要素が複合作用したものになりますから、一気に書いたコンテでは、それは達成されていないものです。

これについても例外があって、天才の仕事は別です。また、勢いがあるときは、確かにそのスタッフの勢いのままのコンテが良いケースもありますが、“いつもそうだ” ということはありません。

チェックする立場のスタッフが無能か無神経か、作品に対して情熱を持っていない人であれば、コンテの修正がおこなわれることはありませんので、これにも気をつけるべきです。チーフという管理職についているスタッフでも、その職務に適していない人はいますし、一流になるための研鑽をつんでいない人もいるのです。

一番困ったケースは、アニメなどお仕着せの仕事だからと大人ブッて、結局なんのチェックもしないスタッフがいるということです。

自分の仕事が認められている場合でも、どのようなレベルで認められているのか、と用心する気持ちはいつも持つ必要があります。その用心が、自分のスキル（技術）を高めることになるのです。

## 他人のコンテはやたらに直してはいけない

コンテは、コンテ・マンのクリエイターとしての覚悟が投入されているものですから、そのようなものをチョット見ただけで、あれを直せこれを直せ、おれが直してやるというのは無礼千万なことです。

作品のベースになる大切なものですから、他人のコンテは認めなければなりません。

作業の途中とか、第一稿として提出されて直しを前提にしているものは、いくらでも異見をいれて良いでしょう。

しかし、決定稿にちかいもの、すなわち、前提条件である制作主旨を満たしているコンテに、部分的に他人が手をいれると、その部分から作品全体が破綻していきます。

バランスが崩れるのです。

ですから、あるていどのレベルに達しているコンテは、すべてを認めるしかないのです。

他人のコンテを全部直してしまうという悪評のあるぼくですが、上記のように認めたコンテは過去に数本ありました。

全部書き直すのは極端にしても、直しを入れる場合は、一部を直しただけですませることはありませんから、大変な作業になります。うかつに直せないというのが本当のところです。

厳密に作品をチェックすると、250カットのなかに、他のスタッフの手による数カットが入っていた場合、そのカットは浮いて見えます。
これに近い現象は、実写でもかなりあります。
撮影現場で予定していなかった被写体の動き、とか、アイデアが出た場合、うかつに撮影ができたために、編集段階でもつかうことになった、というレベルのカットです。
このレベルのカットは、作品全体としての“こなれ”がないために、異質なものとして定位します。一部直しにちかいものですから、本当に“こなれた使い方ができているのか”と考える必要があるのです。

また、コンテについては、競作（コンペティション）方式を採用するという方法もあります。
カメラをまわす前の段階で、一本のシナリオから、二、三本コンテを切らせてみて、良いものを採用するという方式です。
その後の経費投入のリスキーさとくらべれば、問題にならない手間のはずなのですが、これをやった制作方法というのを聞いたことがありません。

## ト書きの説明しすぎ

コンテの“ト書き”（この場合は内容説明）が多いのは、枠絵のなかで描かれていることが、“画”では説明不足になっているか、適切な演技を想像できていないからです。
感情表現に関するト書きが多い場合も、芝居の展開が不足しているか、具体的な演出プランがない、と見るべきです。
演出的に演技が確定（整理）されていないから、文字で説明しようとしているのです。
絵が描けないスタッフのコンテでこれが起こった場合は、コンテ・マンの説明にそって、他のスタッフがコンテの絵を描いてやってください。具体的な動き、ポーズとして整理されるでしょう。
観客はコンテに書かれたト書きを読みながら映像を見ることはありませんから、コンテの画の展開で改善するしかないのです。

しかし、絵が描けなくても、演出センスがあるスタッフは、箇条書きのト書きが段取り的に簡潔で、演技の展開をしめしていますから、アニメーターが迷うこ

とがありません。
　スタッフであり得る人というのは、何らかのスキルをもっていると納得させられるものです。

　なまじ絵を描けるスタッフのコンテでよく見かけるト書きに、絵で分かる動きの説明が、特別な何かではないのにつづく例です。これは演技をステロ・タイプにしか捕えていない証拠なのですが、ラフ絵が見事なばかりに、このようなスタッフを排除することが不可能なのが現場でもあります。
　もうひとつコンテで怪しい内容説明は、状況を文学的に書いたり、感情表現の説明、仕種（芝居＝演技）の説明を文章化したものです。
　しかし、“in する”“手前に out する”がト書きであり内容説明である、と信じているスタッフには、文体の指導をすることはできません。

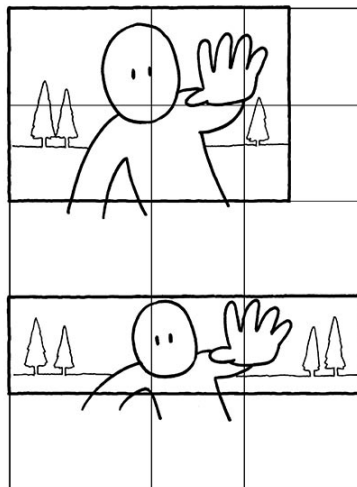
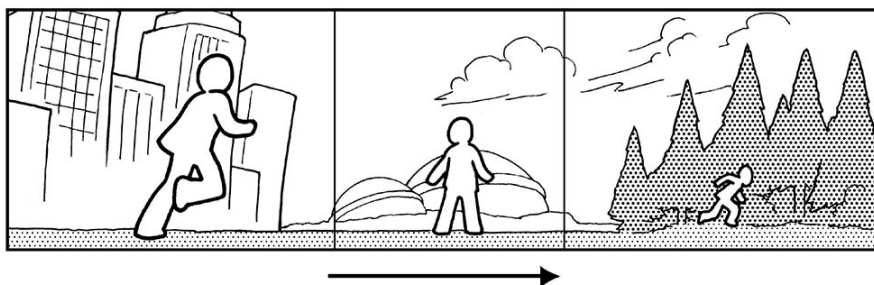
## シーンの設定にそった広さと狭さを描く

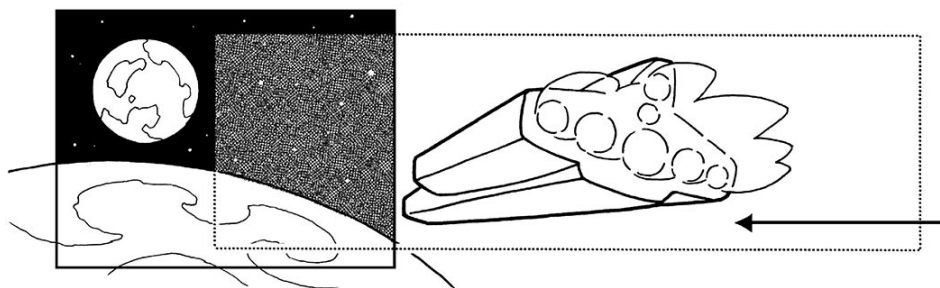
　アニメのコンテで“狭い”という表現は、まず見たことがありません。それは、コンテ・マンの視線（想像力）が“狭さ”を考えることをしないからでしょう。
　コンテ用紙の升目を埋めることに関心がいくだけで、劇のシーンの広さを想定する余裕がないのです。
　しかし、劇を描いていくうえでは、場所によって人物（キャラクター）の心理は変わるかもしれない、と想像する演出眼をもたなければなりません。
　そのようなことは、基礎学中の基礎学なのですが、そのようなことを想像する余地がないスタッフが大半であるのも事実ですので、アニメやデジタルの作品では、広すぎるシーンの描写がえんえんと続くのです。

## コンテのマス目を大きく描くな

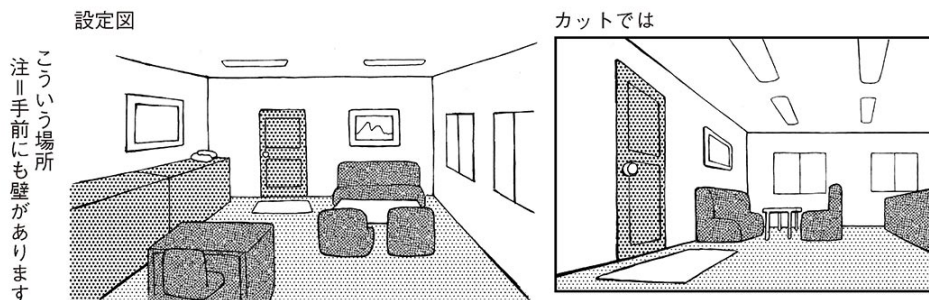
　マンガなら、ページ一杯の一枚絵もありますし、見開きページに一枚というケースもあって、迫力も出せます。
　しかし、映像の場合、映し出される画面のスクリーンやモニタの大きさは同じですから、コンテ上での升目を大きくして、ド迫力の絵を描くのだよー、とアニメーターに指示するのは、ナンセンスなのです。
　そのようにしたい場合は、映像の展開上の迫力を出す“構成”を創作しなければならないのです。

コンテ用紙の升目を無視するのは独走的なように感じますが、無神経の証明でしかないというほうが多いのです。
右のような描き方です。

しかし、このカットはマンガでいう見開きなのだから、大きく描いてよー、という絵が欲しくなるときはいくらでもありますが、そのような場合でも、あくまでも、画面の構成上、そのような気分に見える**カット展開**をコンテ上で研究するしかないのです。

それでも、コンテ用紙の升目を無視した大きな絵を描くケースがあります。
それは、作業上の指示を簡潔にするために、升目を無視した画面を描くときです。
たとえば、カメラがパン（横移動。縦移動もあります）をする場合は、升目にこだわらずに、パン移動の長さを設定した画面にして、それぞれの芝居の指示を描き込んでいったほうが分かりやすいからです。
次のような例です。

上図の例は、カメラが左から右にPAN。もしくはfollowする場合です。
背景が、たとえば町から郊外、その向こうにドームが見えるというようなものにすれば、縦に描いていくと分かりにくくなりますから、横に描いてしまいます。
その上にのる人物Aが、左から走り、中央で立ち止まり、左右を見てから、林に向かって走り出す。

それぞれのフレームでの芝居の指示は、別個に描かなければならない場合もありますが、全体図は、前頁のようにすれば分かりやすいはずです。
このような場合、コンテ用紙の升目を無視することはあるのです。

上図の例は、左のフレームの背景に、セルで横に長いものが入ってくる動きを想定している場合、セル絵は横長にこう描いてください、としめします。
これも縦にふたつに分けて描いてしまったら、とても分かりにくくなりますから、コンテ用紙の升目を無視した描き方をします。
大ロングの場合、中央・奥の芝居はこうだと指定する場合に、やむをえず升目を無視したフレームを描いて指示することもありますが、それらは、あくまでも作業手順をしめす描き方です。
そのようなものがコンテですから、完成映像の気分をマンガのように描くのとは違うのです。

## 自分の都合の位置関係にしない

設定の図面では、一台分の車しか入らない倉庫の設定があっても、カットにするとその余白に数台分のスペースが空いていたりすることがあります。

極端な表現をすれば、四畳半の部屋が大広間に見えしまうというようなケースです。そのようなレイアウトは、まずコンテの段階でのいい加減さが反映されていますから、気をつけるべきです。
また、人物配置が、カットごとにコンテ・マンが描きやすい絵柄で描かれてしまうこともあります（これも図示しないでいいでしょう）。これらは、やってはいけないことなのですが、なぜこのようなことが、現場で起こるのでしょうか？
想像力がないのだといえば簡単なのですが、観察眼を育てる以前に、物事を見ていないスタッフがいると考えたほうがいい、と思いはじめました。
また、ぼくらの世代では、マンガなんだから仕方がない、と考えていた時期もありました。
しかし、表現は進化しているのですから、このような基本的なことは、本能的に修正する感覚を育てたいものです。
アニメでは、とりあえず絵を描いてしまえばそれでいい、必殺の理由は、スケジュールがないからそれでいい、というのもあります。それで現実を糊塗していくのは、永遠の現場的テーマでしょう。

実写の場合は、セットやロケ地で撮影できる条件というものが発生しますので、その条件にしたがって演出をしますから、どうしてもリアルにならざるを得ないのです。（このいい方は、ほとんど嘘です）
それが分からずに、自分の頭のなかにある予定だけを描いていくコンテでは、この問題が意外とクリアされることがないのは、フィクションを創る作業の本当の意味を知らないスタッフが関与するからでしょう。

フィクションの世界を創る映像というのは、ウソを本当らしく見せる技術の集大成なのですから、頭のなかにあることを大切にするのではなく、設定なり、シナリオなり、人物設定を組み合わせていって、いかにウソ八百のリアリズムを構築するか、という理屈をつめていく作業なのです。
イメージだけで出来上がるのが、映像の仕事ではないのです。
しかし、作品というものは、イメージがあってこそ着手できるのです。
この矛盾する二行の文章の意味を本能的に理解できるかできないかが、勝負になるところなのです。だからといって、自分のイメージなり演出手法を金科玉条にして、その手法に自信を持ちすぎますと、いろいろな作品を創ることができないという運命も待っています。
しかし、それこそ固有の才能と褒め称えられもするのです。

問題は、その固有な才能で十年食えるのか、というまったく別の問題も立ち上がってきますので、仕事をして生活をしつづけるということは、本当に難しいことなのです。

## マシンと人間の関係を描く

キャラクターを描くことが上手でないコンテ・マンや演出家でも、メカといわれるものを描くのが得意だったりします。

しかし、そのようなスタッフは、ロボットであれそのほかのメカであれ、それらマシンと人間の関係をしめすカットを描くことはできません。メカだけを描くことに集中して、人間との関係をしめすカットは描きたがらないのです。その必要を感じないのでしょう。

その逆に、人間の描写に関心がいっているスタッフは、コンテで、人がマシンに乗り込むカットや、すぐ側や背景にマシンがあるカットを描くことをやりません。

ある大きさのマシンがあれば、それは背景になったりしますから、そのような舞台設定をしなければなりません。それでもマシンとキャラクターの関係性を描くのを嫌います。

どういうシーンか分かるように演出しなければならない、という原則を無視するのです。

大道具扱いになったりもするのですから、それらの描き方は、臨機応変に、適格におこなわれなければならないのですが、それらの物とキャラクターとの関係性を描くことに気づかないようです。

映像というのは、かなり便利に都合のいいフレーミングにすることができますから、そういうことがしょっちゅう起こります。乗用車のようなものなら、誰でも知っている道具ですから、ことさら説明する必要はないでしょうが……。

メカ好きとそうでない人とが分化しているからでしょう。乗り物と人物を正確な対比で描けるアニメーターや絵描きはかなり少なくて、たいてい、乗り物が大きくなります。

それはデジタルでも同じで、このことが、実は、ふつうの背景と人物対比にもあらわれます。

リアルな背景であるばかりに誤魔化されたりしますが、大きすぎる部屋、広い廊下というのは、現在ただいまでもいっぱい見られます。

フィクション上のマシンなら、人物との対比や、乗り降りの描写をすることが、人とマシン（背景になる）の関係性をしめすことになって、劇的な意味性もあらわれたりしますから、粗雑に扱っていいということはありません。作品独特の劇空間を構成する演出をすることはできなくなるからです。

観客が、マシンのどこにコックピットがあるのか分からないまま終わる作品は、褒められたものではありません。

特別なマシンの場合、それをいつも画面のなかに映し込んでおくだけで、作品の個性を表現することにもなりますから、劇の進行にのせて自然に見えるように配置します。さらには、マシンの性能も描く必要もあるのですから、メカの設定書やキャラクター表を目の前において、コンテを切る癖をつけるのです。

そのうえで、ロボットのコックピットは、狭く冷たく寂しいものかもしれない、というような想像ができるようになればベターですし、別の作品で、コックピットが安息の場所なら、そのように演出しなければならないということになります。

## セックスの表現と同じに考える

上述の問題を、マシンあるいは背景とキャラクターの関係性の表現に気をつけろと言っているだけ、と感じるのでは失格です。

映画であれアニメやゲームであれ、その媒体が好きでこの仕事にはいった人たちは、基本的にはハードウェアが好き、というスタッフが多いのです。

しかし、映像作品は、物語があってこそなのですから、ハード的なものやそのジャンルが好きという人は、ほんらいこの仕事についてはいけないのです。

一流といわれている監督たちにも、その傾向がかなりあります。

またぎゃくに、文芸的、演劇的素養が強い監督であれば、ハードウェア的なものについては関心がなかったり、映像的な機能にも無関心という場合もあります。

どちらも極端で、それが映画を不幸な媒体にしているという側面があります。

映像作品というのは、この両者のセンスをいかにバランス良くとって見せていくか、というのが勝負になる媒体なのです。

俗にいう“美女と野獣”“メカとヌード”を映像はもとめますが、その“と”の部分をつなげる“物語＝文芸”的素養とそれを表現する“演劇的”素養が必要なのです。

こう言い切った識者がいないのは本当に残念なことで、だからこそ、ろくな作品が生まれてこない、ともいえるのです。

すなわち、映像演出家には最低限度の学識が必要なのだ、という点は押えていただきたいのです。好きだけでできる仕事ではないのです。
そして、それでいて、“流行りもの” という芸能的、風俗的側面もあって、上等でいいわけでもないので、誰にでもできると錯覚できる媒体でもあるのです。

こう書きますと矛盾する媒体と理解するか、このように広いものをカバーできるものと理解するのか、と、とても難しいように感じますが、そうではありません。
人間は、もともと矛盾するようなことを平気でやっている動物なのですから、このていどのことは理解できるようになってください。
たとえば、セックスのことをわれわれはどう理解しています？　エッチなもの助平なもの、セクハラと理解しながらも、子供が産まれるセックスのことをそのように表現しますか？　にもかかわらず、われわれはセクハラを口にするのです。これをおかしいと感じたことありますか？　ないはずです。
その心はどこにあるのかと想像すればいいのです。
映像媒体は、と考えるから難しくなるのです。聖俗あわせ持つセックスにかかわる表現と同じだと考えればいいのです。

## 宇宙での立ちポーズのモビルスーツ

ぼくの作品の例を挙げるのは気恥ずかしいのですが、分かりやすいので一例を。
飛行しているはずの人型のモビルスーツが立っているポーズをしている。そういうコンテを無数に見せられて、無数に直してきましたから言えるのですが、立っているポーズでは、飛んでいるという表現にはなりません。
これを想像できないレベルのスタッフは、クリエイターとして失格なのです。
キャラクターによって飛んでいるという表現だって、いろいろあるはずなのですが、そのような違いを想像できないスタッフというのは、じつは、**ふつうのことも表現できていない**ことが多いのです。
この例は、初心者には理解できないでしょうが、次のようなことです。

ふつうに見えるということはどういうことか？　これを表現しようとするのは、どういうことかと考えていけば、自然体の姿、自然の光景というものと、劇が発生させる特別な表現との違いが理解できるはずです。
劇的な事件は、劇的なのです。特別なのです。特別であるから、表現して他人に見せる価値があるはずなのです。

それが劇なのです。
であれば、飛ぶというアクション（行為）は特別なのですから、立ったままの姿で表現できるはずがなく、どのように表現するか、と考えなければなりません。
この感性は、もっとも原理的でもっとも初歩です。
この感性がないスタッフは、創作という作業にかかわれません。むろん、生まれ育ったときからその感性を持っているスタッフもいますし、遅咲きのスタッフもいます。訓練で身につけられますから、現在ダメだからダメだ、というつもりはありません。
しかし、この頁を何度読んでみても分からないという方は、やはりこの職業に就くことはお勧めできません。

具体的なことを思い出しました。
たとえば、昔の巨大ロボット物では、人型のロボットのことを“一体”“二体”と呼んでいましたが、ガンダムの世界で“一機”と呼ばせるようにしたというような事例です。
しかし、既成概念にとらわれた関係者たちは、モビルスーツの機数を、コンテ上でも“一体”“二体”と二十年ほど書きつづけていました。
これは、センスのなさ以前に、創意というインテリジェンスの脆弱さを感じます。それでは、新しいものを創っていこうという意欲も、実践的な感性も育つとは思えません。

## 宇宙や空の背景シーンは短くする

映像は、変化をもとめる媒体ですから、宇宙だけ、空だけ、の背景をつづけるような構成は改訂すべきです。
それでいて、観客は知っている光景には共感を持ってくれますから、会話シーンが宇宙である場合には、なるべく早く違う背景（観客の知っている背景）になるように工夫します。
シナリオの文字の表現は、往々にしてこのような映像の臨場感（共感を喚起する）を忘れている場合がありますから、画にして気づく不都合さは、コンテで解決するようにします。
こういうところに、シナリオそのものを改訂せざるを得ない要因がひそんでいるのですが、この改善策を思いつけないコンテ・マンや演出家が多いのも事実なのです。

そして、と、また矛盾することを書きます。
ワンカットごとに新しい背景を描かなければならないような作品では、ＴＶシリーズのような作品の制作には対応できないのですから、なるべく空の背景で済ませられるような作品づくりをしなければなりません。
ですから、現場で学生のような理想論を振り回すことはしてはならないのです。

## 画質によって秒数は違ってくる

これは編集レベルの問題なのですが、作画や演出の問題でもあります。
エンピツでとりあえず作画したカットで撮影された画面と、完成したセル絵と筆で描いた背景が撮影された画面は、同じ秒数でもその見え方が違います。
それは、デジタルの場合もまったく同じで、ライン・モデルとか、とりあえずのテクスチャーを貼りつけただけの動きで、最終の編集をしてしまいますと、長すぎる短すぎるという問題が起こって、カットの長さをまちがえることになります。
これは、回避することができません。
ですから、原則は、完成したカットで最終編集をすべきなのです。

アニメの場合は、エンピツ絵では見たときにはちょうど良い長さのカットが、完成品の絵で見ますと短いと感じることが多いのです。長く感じるケースは、例外的です。
デジタルでは、ラフ仕上げの画像でちょうど良い長さでも、仕上がると短すぎる長すぎるというのがはっきりと出ますが、こちらでは短すぎる方が多い傾向になります。
原因は、画面の情報量（質感）の見え方の違い、識別されるものの違いなどから、視覚的印象が違ってしまうことで起こる現象です。

ぼくはＴＶサイズのものを映画版にするために、制作された画像からの編集作業を、人一倍やった人間です。そのために、完成された画像から編集するリズム感といったものを承知しているつもりです。だからこそ、フィルムや画像編集は、完成されたカットでしかやってはならないと記しておきます。
が、ＴＶアニメの制作状態では“線撮り撮影”という作業が常態化していますから、これを改善させることはできません。
むしろ現在は、この劣悪な状況で仕事をしていくうちに、そのような状況に対応する“カット割り”を発明して、コンテの段階で決めた秒数と作画で決めた秒

数で、作品をまとめてしまうような監督、演出家が生まれていることです。

つまり、コマ単位の長さの違いなどは無視できるように、カットとカットの並び方を強力な印象のもので構成する、という演出方法です。
それはそれで見事だと思いますが、これではほんらい的な意味でいう“ふつうの動きをつなぐ”編集技法が身につかなくなる恐れがあります。
この二十年あまりのＴＶアニメのあるジャンルでは、このリズム感で構成され、編集されている作品が大半です。
ぼくの時代の編集感覚とは、あきらかに違います。

また、完成したカットで編集ができるスタッフなら映像の感度が上がるか、といえば、それもあり得ないのは、アニメではコンテで秒数が決まりすぎているために、編集でやることなどはないと考えるスタッフが大半だからです。
そのような人たちは“動く映像のつなぎ方”という別の技術があると想像することはなく、放送用の長さにすることが編集だと思っているようです。
実写で覚える編集技術は、アニメとはレベルがまったく違います。そして、その技術はアニメにも利用できるのですが、これはアニメ関係者には想像されることがありません。
実写とアニメで編集スタッフが交流することはほとんどありませんし、両方の編集をやる方を知っていますが、アニメの素材は窮屈すぎて、編集を教える余地がないというのが、実情のようです。
画像編集にも便利な編集ツールが出てきたのだから、少しは違ったのではないか、という質問が出そうですが、編集にかぎっていえば、仕事は楽になりましたが、編集を考えることは道具とはまったく関係がありませんので、教えることはできません。

## 服は着替えられないのか？

キャラクターの服装が同じなのは、アニメでは変えてはいけないことだったからです。
いろいろなアニメーターが描かなければならないキャラクターの服装を変えたりしたら、そのキャラクターが同じキャラクターに見えなくなってしまう危険があったからです。ですから、髪型を変えることなどはもってのほかなのです。
もっとも、実写では、髪型で年齢の違いを表現したりすることができますので、

髪形を変えても同一人物だと観客に分からせるためには、演出的な配慮が必要になることがあります。
　映像的な段取りを配慮しないでこれをやりますと、同一人物だと分からないままに話がすすんだりします。洋画では、たまに同一人物かどうか考えてしまうようなことがあるのは、演出展開上の配慮がないからです。

　これを是正する方法は、発見されていないのですが、ぼくはこれにチャレンジする機会を手に入れて試してみたことがあります。
　1999年から2000年にかけてオンエアされた『∀（ターンエー）ガンダム』という作品で、同じキャラクターでも服装や髪型を変えてみましたが、現在のアニメーターの技量は、ＴＶシリーズでもそれを表現できるところまできたと確認できました。
　もちろん、キャラクター・デザインそのものも昔のレベルと違うからでもあるのですが、演出的にも配慮もしたつもりですので、作品全体が柔らかくなったという印象があって、演出家としては大変嬉しい結果でした。
　しかし、そこで問題になったことがあります。
　**担当演出家たちが、どこでどのように服装を変えたら良いのかというセンスがなかった、**という問題が露見したのです。服装の変化を考えることができなかったのです。

　演劇的に日常を考えるセンスが欠落していたために、予定が見えてしまう衣装の交換がおこなわれたりしたのです。これは具体的に説明しないとわかりにくいので割愛しますが、スタッフのアニメ病が出たといっても良いでしょう。
　キャラクターの服装などは変わらないのだからどうでもいい、という感覚があれば、キャラクターの日常の行動のどこで服装を変えるかといった問題を、演出的効果をふくめて意識できるスタッフがいなかったのです。
　ですから、“腕まくりをする”というようなちょっとした服装の変化も、正面から演出できるようなセンスがなければできないのだ、と、考え直すようにもなりました。

## なぜ映像を流れる構成にしないのか？

　日本では、コミック世代の視覚的な感覚が原因になって、映像が流れを感じさせないようになっていると感じますし、前の項でも書いた現在のＴＶアニメのリズム感も原因して、静止画の陳列に見えるときがあります。

“好きなものは静止画にして見たい”といった衝動がさせていることもあるのでしょう。

ヨーロッパでは、アートを意識しすぎて、妙に考えるものを目指していたりしますから、映像が流動的でなくロジック的になっているのでしょう。

しかし、この20年あまりの間に、ビジュアル時代になって、人びとが無尽蔵に映像を見るようになったので、映像に対して不感症になっている部分と、そのぎゃくに、過剰に反応するようになってしまって、画像が不安定になってしまっている気配があったりします。

どうじに、時代の進捗に合わせて、漫画・コミックスの描き手の世代交代と熟練の向上もあって、極めて映像的で、コンティニュティ的なコマ割りの漫画・コミックスも多くなってきました。

つまり、30年前の事例をあげつらっても意味がない時代になってしまっているのですから、イメージを固定させていては、仕事はもらえないぞ、という時代になっていることも事実なのです。

とすると、勝負は“画・絵”そのものになってしまって、絵描きのセンスがなければ映像の仕事はできない、と考えてしまう若者も多出してしまうでしょう。

しかし、本著は、映像作家を志望している方々に向かって、映像の原則を示そうとしている教本ですので、“絵描きのセンス”の有無を問うことはありません。

あくまでも、映像作品のイメージを創作できるのであれば、問題はないのです。

とはいえ、“映像作品のイメージ”とはなにか？　という設問についての明確な回答は、持ち合わせておりません。作品へのセンスの問題なのですから、具体的に説明しようとすれば、膨大な紙数を必要とするでしょうし、その説明は、ぼくにはできそうもありません。

が、その回答に近いものを最終章にチラリと書いておきましたので、参照してみてください。

## 背景だってうかつに描かせない

実写は撮影現場で撮影するだけで、その場所は“その場所と分かる”画像になります。

しかし、アニメではカットの数が多く、また、いちいち白紙から作画しなければならないために、ちょっとアングルを変えただけで、同じ場所が同じと分からないケースが出てきたりします。

そのために、同じ場所だと分からせるために、同じ背景を“使い回し”したほうが良いケース（背景を兼用する）もあります。

時間が違うという表現をするために、同じ背景をつかいながらも、部分的に色を変えてつかうようにしたほうが良い場合もあるのです。

それを、コンテ･マンや演出家のちょっとした気分でアングルを変えたりすれば、同じ場所に見えないことがおこったりしますし、背景一枚よけいに背景マンに描かせることになるのですから、整理学は必要なのです。

さきに、背景の見え方の問題は、実写の撮影でも起こると書きました。同じ場所で撮影しているために、数カットを撮影しても同じ場所に見えると信じ込みすぎて、画面をつなげて見たら、別の場所のように見えてしまうケースの問題です。

そのぎゃくに、別の場所のはずなのが、カットをつなげてみたら、同じような場所にしか見えないケースも出てきます。

とても分かりやすい例は、空を背景に撮影をした場合、別の場所で撮影したものでも、つなげてみたら同じ場所にしか見えないということは良く起こります。

ですから、現実の光景を切り取ったときにでも、映像的にまちがいがないか、という確認はしなければならないのです。

これについては、監督、演出家任せにするだけではなく、スタッフ一同、監督がなにをやろうとしているのかと監視していなければならない問題になります。

監督という天皇が完璧であるということは、撮影現場ではそれほどないものです。が、だからといって、天皇のわがままがなければ、撮影は貫徹されないのもまた事実なのです。

## 無重量帯の演出

無重量帯が分からないスタッフが多かったのは、ぼくの時代でした。少ない枚数で無重量帯の表現をする方法が分からないからだと思っていたのですが、そうではなく、身体が浮いちゃうという現象の説明からしなければならなかったのです。

国際宇宙ステーションが地球を回っている現在は、そのような質問はなくなりましたが、ぎゃくに、セル・アニメでは、この表現を枚数をつかわずに処理することはできないのに、やろうとするスタッフが現れてしまっています。

リミテッド・アニメでは、カットのフレーミングの取り方や、“歪んでいる感覚”で浮遊感覚の表現を代用するというのが方法論でしょう。そして、重力があるシーンでは、安定したカメラ・アングルで構成して対比させるようにします。つまり、視覚的な印象をアテにした演出方法をつかうわけです。

このように考えないで演出をすれば、枚数をかけるか、デジタル処理をつかうしかないのです。

とはいえ、シーンすべてを逆さまで描写したりすることは、観客に上下逆さまの画面を見ることを強要することになりますから、それはやってはなりません。

観客は物語を鑑賞しているのですから、劇的にふつうに見られる画面構成にしておかなければなりません。

実写では、なまじ役者が動けるばかりに、このような大原則を無視した演出もできるのですが、それでも逆さまの画面を多用することはありません。

現在でも、宇宙での爆発で煙がでれば、それがフレームの上方向に上がってしまうという描き方をしてしまうことがまだあるのですが、そのようなことが全面的にいけない、とはいえないのです。

だいたい、宇宙では煙が見えるのか、という想像もしなければならないのですから、知らないものを生理的に理解することは、簡単なことではありません。

そのために必要な能力は想像力しかないのですから、ドキュメンタンリーを中心にした映像を厭になるくらいに見ておいたほうが良いのです。

つまり、科学考証ではこうなのだけれど、物語として描く場合はこのようにしたほうがいいというケースはいくらでもあるのですから、ウソをつくにしても事実を知っておく必要があるのです。

しかし、一方の見解を尊重するばかりに、一方がお留守になるというケースも

枚挙に暇がないのが現実なので(ぼくだって月面上でも人をふつうに歩かせます)、ここにも演出家やコンテ・マンにバランス感覚が求められるのです。
　このように、映像の作品創りでのトップの仕事というのは、ある一部の感覚だけが優れて成立するものではなく、たえずトータルな感覚と注意力が求められているのです。

## 総合、統合もしくはトータル

　究極的な演出術は、いままで書いてきた部分的な技術を統合する、もしくは統一することですから、ひとりのクリエイターの好きなものに比重をかけた構成とか物語では、お話にもなりません。
　時代に乗っただけの作品も好きもののオタクと見られますから、その時だけはヒットしても、評価などは発生しません。
　一部分だけを考えていたのでは、作品という総体は支配できないということです。面倒なことを一杯考えなければならないように感じますが、それはそうです。
　そう思ってください。

　作品になったものは、技術的な苦労などはまったく感じさせずに、観客を楽しませて、“ためになった”“勉強になった”“癒された”“あすから頑張るぞ”と思わせればいいのです。
　そのように創り上げるべきなのです。
　苦労しただろうな、と見えるものは、作品としての高みに至っていないのです。
　だからといって、“高みを狙って上品なものを創ればいい”というものではありません。
　肝に銘じるべきは、“自分だけ分かればいい”というものは作品にもなっていないのですから、それはまちがってはいけません。
　これが、若い創り手に言いたい最大のことです。
　で、いきなり、変なことを書きます。
　アニメ絵って、大雑把でいいんだろうという、息を抜いた考え方が分かるスタッフには、憧れます。それは記号論というところに帰結しますから。

## 人気がある作品といい作品

残念ながら、良い作品が人気が出るとはかぎりません。だからといって、くだらない作品だから人気が出るものでもありません。

人気を出す秘訣はあります。

それは、時代に乗ることです。冗談のようですが、それだけです。

では、そのハウツーは何かとなれば、説明できません。

一見、説明しているような方々が世間にはいらっしゃいますが、所詮、結果からの説明しかしていません。それでも、一般の人からヒット作を生み出したいと考えていらっしゃる方がいるようなので、そのような記事が出たり、コメントを求められたりもするのですが、本当の意味での大衆（観客＝ファン）は、そんなものには興味がないのです。

ですから、一見ハウツーを語っているものに意味はないと考えて良いでしょう。その意味では、このテキストもそうかもしれないと用心する必要はあります。

それでも、原則というのは、時代に支配されるものではありません。

映像の原則

第9章

# 作画の究極的演出処理学

サイズをアップ気味にしない／曖昧に描け／レイアウトだけでは何も見えない
カメラを置く意識をもつ／秒数（カットの長さ）に対してのセンスを磨く
ふつうの感情を表現する／キャラクターによってアップ・サイズも違う
カットの外に対象がいる／カットのフレームの外にその人の身体がある
パース線を入れない／カット頭（あたま）で芝居を待つな／それでもカット頭は止まってしまう
アニメでカット頭の静止感を外す方法
静止している（フィックス）カットを見せる方法
映像的には動いていても静止しているように見せる／速いだけが能ではない
画面上のスピード感覚／リミテッド・アニメは進化している／物語って何？
つけ PAN、角合わせは follow にする／被写体の移動／角合わせの実際
フリッカー／窓枠とキャラクターの対比／カーブを曲がる／アウト・アクション
3コマ打ちの波を続けると止まる／爆発だっていろいろある
宇宙ではスタジオ・ライトにしない／決めポーズからスタートするミス
動きが速いときは背景も速くする／錯覚は利用しろ／背景の立場
カメラマン・宮川一夫の世界／枚数減らしの手法

# 第9章　作画の究極的演出処理学

ここでは作画の問題を取り上げますが、実写の撮影の仕事の要素にまで触れているのは、偉そうにいえば、フォトジェニック（映像的）の観点からの説明ということになります。

## サイズをアップ気味にしない

この場合のサイズとはフレーミング全般のことで、アニメにかぎらず実写でも指摘できることです。

アニメーターは、コンテに指定されたフレーミングよりも必ずといって良いほどアップ気味に作画をします。作画が楽になるからです。

ＴＶの演出レベルで、これを意識して制御しているケースは必ずしも多くはありません。

総監督という立場にいると直接の現場は担当演出に任せてしまいますので、この制御はなかなかできません。

サイズが膝ぐらいまで入っているカットのフレーミングは、映像の流れを曖昧にしていきますから、意味性を付加しないように演出するときに多用します。

これは、映像全体の流れを演出するうえでは、かなり重要なサイズになります。

これを少しでもバスト・サイズ近くにしますと、カット的意味が明確になってしまいますので、うかつに膝上のサイズにすることは避けなければなりません。

被写体の個性を描いてしまいますので、“流す画にはならない”のです。

ところが、膝が入っているサイズというのは、デッサンが難しくなるので、アニメーターは嫌がります。キャラクターと背景の情報量が多いこともあって、面倒にもなります。

これをアニメーターに強要しなければならないのが、演出家の仕事なのです。

フル・サイズといっても、足元と頭の上に空間があるかないかの場合では、その上下の空間がまったくない寄りサイズになってしまいますと、それだけで被写体中心のカットになってしまって､周囲の空間（状況）を描くというスペア（余裕）が見えなくなります。

そうしますと、映像のダイナミズムはキャラクター中心のカットになってしまっ

て、映像的には固くなるだけで、映像の流れが減殺されます。
膝がフレーム内に入っている曖昧なサイズと、膝がフレームに入らずに太腿の真ん中あたりで切られたちょっとした寄りサイズで作画されますと、目的としていたカットの曖昧さはかなり減殺されて、被写体中心の演技をとらえたものになっていきます。
キャラクター全体の雰囲気が強調されてしまって、背景や手前の情報が見えなくなってしまうのです。

ルーズアップ・サイズの場合でも、これをきちんとしたアップ・サイズにしますと、周囲の雰囲気などはまったく無視されて、カットのつながりとしても、強固なアップ・サイズの印象だけが突出しますから、シーン全体の流れがなくなってしまいます。
サイズごとに、順次、被写体中心の表現をするものになって、映像的には硬く、映像としての流れが消失していきます。コマ・マンガ的になるといってよいでしょう。

ぎゃくにいえば、カット運びを明確にしめすために、アニメーターが描きやすいサイズのもので映像を積み上げていけば、カチッとした展開のものができます。しかし、この場合、ルーティン（決まりきった＝お約束）的な展開になって、単調な感じになります。

これをもう一歩踏み込んで、明確にカットの独自性を表現できるサイズというものもあります。それは、それぞれのサイズの決まった取り方ではなく、もう一歩、寄りサイズにする方法です。
顔全体が入っているアップ・サイズの上下がフレーミングされない寄りサイズにすると、明確にそのカットは、被写体の独自性をアピールするカットになって、カチンとはまったカットになります。
目だけのアップでも、目の左右の肌が見えるフレーミングにするのか、そうではなく、目の左右ぎりぎりまでフレームを寄せるのか、ということで、後者なら、極めて強固なカットになり、左右の肌を入れておけば、やや甘いカットになるということです。
この微妙な違いは、あらゆるサイズに適応されますが、そのどれを選ぶかは、好き好きではなく、“予定した物語に必要なフレーミングか否か”という基準だけです。

## 曖昧に描け

アニメーターは絵を描くという意識が強いために、曖昧なサイズを本能的に嫌います。これの是正策はないのですが、少なくとも、そのシーンに合ったサイズ、フレーミングというものを理解して、映像作品では、**“曖昧なサイズが必要”**なこともあるということを理解してほしいのです。
もちろん、演出家にこのサイズに対するセンスがあれば改善できることなのですが、これができないのが現実です。
ですから、アニメーターに理解してもらいたいのは、状況を紹介しながらキャラクーの芝居も見せるときもある。曖昧なサイズがなければ、被写体を強調したいカットが目立たなくなるのだから、曖昧なサイズやレイアウトも必要なのだ、と覚えてください。
ろくな背景がない場合は例外もある、と考えるのもまちがいです。
レイアウトやカットの積み重ねだけでも、映像のダイナミズムは発生するのですから、絵画的ではない曖昧なサイズが必要なことはかなりある、のです。

## レイアウトだけでは何も見えない

現在のアニメーションの制作現場で、作画作業のプロセスとして“レイアウトを出す”という段階が設けられてしまっていることは、演出的には大変困っていることです。
これは、スケジュールがないところで作業をしているなかで、スケジュールがこなせないアニメーターが、カットのレイアウトの絵を一枚だけ描いて、スケジュール表に作業がすすんでいるように見せかけたことから始まりました。ですから、作業プロセスの一環と見なされているようなのですが、それはウソです。
しかし、プロセスの一環になってしまったために、制作時間に余裕がある映画の場合でも、このレイアウト・プロセスが存在するようになってしまいました。

シナリオからコンテが必要なように、コンテから作画へ作業が移行する前に、レイアウトでチェックする部門があってもいいだろうという考え方は、事務屋さんの理屈でしかなく、実際の作業を見通したものではありません。
背景のレイアウトと一緒でも、一枚のキャラクターを乗せたものでは、カット全体のプランをしめしたものにはなっていないのです。
カット全体の秒数のなかで、どのように芝居をして、つぎのカットにどのよう

につながるのか分からないのです。これでは、演出家は何も判定できません。
むしろ、背景原図がキッチリ描かれていたりしますと、そのうえでキャラクターの動きをプランニングすれば、背景の条件に縛られてしまって、自由な演技をプランニングすることができなくなったりします。

アニメーターが最初に描かなければならないのは、**カット内の秒数の全体の動きのプランを示したもの**です。背景もラフでなければなりません。
くりかえします。
あるカットのレイアウトというのは、芝居のプランを組み立て、そのなかで一番いいところをレイアウトとして固定するのであって、カットの始まりのレイアウトやポーズが一番いいわけではないのです。
この“とりあえずレイアウトを出す”という作業が定着したことで、演出家やアニメーターから、カット全体の芝居を創作させる能力を奪ってしまったという側面があります。
その結果、一枚絵のようなカットがつづくアニメ、コマ・マンガの羅列のようなアニメを作るようになってしまったのです。

この作業が生まれた背景は、制作主導の作業進行がはじまり、アニメーターたちが掛け持ち仕事をしなければ食べていけなくなったから起こったことでもあるのです。
これは改善すべきなのですが、セル・アニメの現場には、いまだのこっているようです。
また、デジタル作業が一般化してきたことで、このプロセスがなくなった部分と、増長してしまった部分が共存しているのが現実です。
どういうことです？　という疑問には答えられません。
現在は、デジタル技術と手描きの仕事が重なり合ってしまって、制作プロセスが確定しない過度期になってしまったからです。

## カメラを置く意識をもつ

コンテを書くときに、カメラの視線を意識することです。それは、作画でも同じです。

なんとなくコンテ用紙の升目に絵が書けるコンテ・マンのおちいる最悪のコンテ絵は、キャラクターの足場は考えず“こういうフレーミングで”という“気分だけのレイアウト”をします。

被写体の足場を考えませんと、すべて曖昧な絵柄になります。

そのために、コンテを読み込んで作画しなければならないアニメーターは、『人物対比表』(キャラクターの身長を一覧表にしたもの)などを参照して、なんとなく仕事としてゴマカス作画をするようになります。

そのようなコンテしか書けないスタッフは、コンテ用紙の升目を埋めるようなフレーミングにしてしまいます。

これを避けるには、コンテ・マンもアニメーターも、カット内での展開を考えるために、“カメラ・ポジションを意識して被写体を動かす”と考えるようにします。

ひとつのシーンを想像して、シーンの全体状況を考え、シーンのなかにキャラクターを配置して、想像上のカメラを置いて、そこでの人物配置と芝居(動き)から発生する変化を想像するのです。

そうして、カットごとにカメラのアングルとレイアウトを考えながら、コンテの升目を埋めるように、物語に適切なレイアウトを描いていきます。

しかし、先に書いたとおり、下絵をていねいに描いてはなりません。

カメラのフレーミングの外にある“足場”を考えながら、絵を流しながらプランニングしていけば、そのカットは安定した“映像のなかのひとつのシーン”の最低限度の統一感を得ることができます。

カメラがどこに置けるかと想像するためには、実際に使い捨てカメラで撮影した経験を思い出せばいいことです。が、携帯電話のカメラの感覚は、基準になりません。

このような経験は、少年時代にやっておくべきなのですが、不思議なことにこれをやったスタッフはとても少ないのです。

## 秒数（カットの長さ）に対してのセンスを磨く

このことは、演技に対してのセンスを磨けということでもあります。

コンテに書いたワンカットごとに、その芝居に適切な秒数を打たなければならないわけです。ぼくは演出になりはじめた数年、秒数をつけることに恐怖感がありました。

演劇の経験がないために、役者ごとに違ってしまう台詞の秒数や芝居の秒数は打てるわけがない、と思っていたのです。

しかし、いつとはなしに機械的にそれができるようになったのは、台詞に関しては、声をいれてくれる役者さんたちが、どのようなものであれ台詞をはめこんでくれる技術をもっていると分かったからです。（ぼくは“アフレコ”といって、絵ができたあとで録音する方法しか経験していません。台詞を先行して録音をし、それに合わせて作画する“プレスコ”という方法もあります）

しかし、そうなれば、台詞と台詞の“間芝居”ぐらいは、演技として成り立たせたいと思いながらも、結局、アニメの演技は“記号”でしかないとあきらめたときに、秒数打ちを機械的にできるようになりました。

しかし、この感覚はとてもいけないことなのです。

演出家をめざす者が、演技を記号としか見ないようでは、演出家になれるわけがありません。

演技は演技であり、それは、スタニスラフスキーの演技論を勉強しないまでも、“現実の引き写しの演技”“いかにデフォルメするのかという演技”“様式としての演技”ぐらいは、見わけられるようにならなければなりません。

大舞台、小舞台、大衆演劇、新劇、新派、歌劇にミュージカル、シリアス、コメディ、パントマイム、ストリップ。それに、人形劇、影絵、映画、テレビでの演技の違いぐらいは識別して、それぞれの演技指導ができるぐらいの目は養わなければならないのです。

それが理想だったのですが、分かったことは、全部分かる暇はなかったということでした。

日本では、映画のなかに舞台の芝居があり、テレビのなかに素人芝居とか、演出不在があって、役者に任せっきりの演出家もいます。それでも、視聴率がいいんだから、あの演出家は威張っているんだろうと思わせるものもあるのですから、笑われたっていいか、とも思っています。ことほど左様に、肝心の演技論が演出

家には不在なのですが、アニメでもアクション用、台詞用の区別をつけた秒数の割り出しぐらいはできなければなりません。
たいていのスタッフのアクションは、頭のなかにある理想の動きを想定して秒数を打つために、長くなりすぎます。ぎゃくに、速い反応については秒数が短かすぎて、観客には見えない、聞こえない芝居になってしまいます。

舞台では、なぜあのような演技をするのかといえば、“かなり距離のある観客席に聞かせるためである”という簡単な哲理があります。
だからといって、ジャパニメーションに見られるように、ひとつの台詞にひとつのトメポーズがいいわけでもありませんし、声優の演技という色合いが定着してしまっている現在、そういうものは不要だという演出論もあるべきなのです。

それでは、何をどうしたらいいのか分からないではないか、現状否定なら仕事はできないという方もいるでしょうが、世の中、いつまでも今のままでいいわけではないという歴史的な事実は知っておいてください。
原則を踏まえながら、独自のものを創ってみせるというスタッフこそ、明日を切り開くのです。

## ふつうの感情を表現する

前章でも、ふつうを表現できるようになれと書きました。それを具体的にいえば、当り前のことを当り前に分からせるように演出をしておかなければ、いざ、スリリングに、劇的に、悲しく、嬉しく、凄く、強く、怖く、を描かなければならないところが、分からなくなるからです。
人に優しくされれば嬉しいいし、叱られつづけ、虐げられつづければ、気がおかしくもなります。“そういうものはそういうものだ”と描いておかなければ、テンションが高いばかりの映像になってしまって、結局のところ、どこにも見せ場がない作品ができあがります。

全部が見せ場だ、とうそぶく人もいるのですが、それでも緩急のリズムがなければ、時間経過にともなって鑑賞してもらう作品は、作品として見ることができません。
アニメによくある戦闘シーンなどは、その場にいるキャラクターたちにとっては、怖い状況のはずなのです。なのに、戦いを当り前に戦わせるアニメ屋さんの

悪い癖は、劇的表現として損をしていることがいっぱいあるのです。
それを当たり前に怖いものだと想像できれば、それだけでひとつの物語だってできるかもしれないということも想像できるようにしてください。

それは可愛いもの、癒し系テーマのものでも同じで、ずうっと可愛いっぱなしが可愛いか？　それで癒されつづけるのか？　癒しって、そんなに継続するものなのか？　です。
エロスを描くなら「オール・ヌードにしてしまえ！」では、エロスは香りませんし、ドキッとする可愛さは、ずう〜っとつづくものではないし、ずう〜っとつづいている可愛さでは、ドキッとしません。それは、癒しだってそうなのです。

それらのことを描く、演出するためには、ふつうと劇的な事象の落差を創出できる感性がなければなりません。それがあってこそ、ドキッ！　かギェー！　アヘー！　エロイ〜、か、癒し〜、が創作できて、おもしろい仕事になるのです。
ですから、**ふつうにふつうを表現できなければ、**観客に何も理解させることができないと覚悟してください。劇中の“ふつう”というのも“劇”なのですから、ただの“ふつう”ではないのです。

## キャラクターによってアップ・サイズも違う

同じようなサイズのカットの連続は、カットを変えたという印象は薄いものです。視覚的には、ドラマチックではありませんから。
それでは、カッティングのとき（カットが変るとき）のインパクトにもなりません。
主人公ならもっとアップ、バイプレーヤーならちょい引きサイズのアップなどという使い分けの必要性も想像できるようになってください。
さらに、キャラクターによって芝居が違うのと同じようにアップのサイズも違ってくるのです。

目がとても大きいキャラクターと、そうでないキャラクターのアップ・サイズも違うべきなのです。目が大きければ、もっとアップにしてもいいという考え方もあるようですが、本当にそうでしょうか？目だけだとお皿になってしまいます。
口もそうで、大きな口で唇の動きも大きければ、もっとアップにしていいのでしょうか？という設問も残しておきます。
すべからく、カットのサイズはこうなんだ、という決まり事は一切ないのですが、

ルーズにやっていいものだ、ということも一切ありません。

## カットの外に対象がいる

対するものが画面の外にいる場合、その位置関係は、そのカットでも見えていなければいけません。画面の外のものをきちんと意識して、画面内の芝居を創出しなければならないということです。

Ａのアップの場合、Ｂという話し相手は画面の外にいるわけですから、その画面の外にいる人を見つめている目の位置（方向性）をきちんと想定して演出しなければなりません。

が、ここでも別の問題を記しておきます。

アオリや俯瞰のアングルでは、水平目線が水平に見ているように見える保証はないのですから、**“映像的に水平目線になっているか”** とチェックする必要があるのです。目のハイライトの点を描き込んだことで、目線（視線）が狂っているように見える場合もあるからです。

実写でも同じ問題があって、役者目線が画像的に正しいと言い切れないケースはありますから、これは理屈ではなく、**“カットとして正確なのか”** と考えて解決しなければなりません。

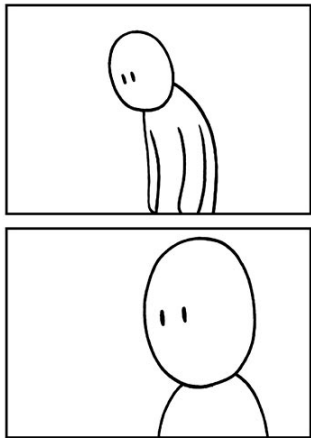
このことは、画面の外にも物語の世界があることを表現していることになるわけですから、決定的に重要なことなのです。

この問題は、黒澤監督のいうカットの張力ともつながってきます。画面の張力は、なにも群集シーン（モブ・シーン）での問題だけではなく、小さな張力の積み重ねが“らしい”世界を創作することになるのですから、うかつには作画も演出もできないのです。

ジェームズ・キャメロン監督の『アバター』(2009年）はアニメと実写の構成と考えてよい作品なのですが、この問題について適確に意識をして、かつ流れるようにカットを構成しています。動いているからつながっている、というほど単純な作業で達成されているのではないのです。その点は、見逃さないでください。

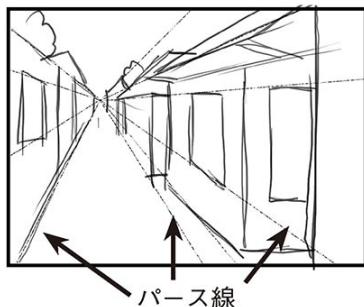
これと同質の問題が、つぎの問題へとつながります。

## カットのフレームの外にその人の身体がある

　これが、分かっていない演出家とアニメーターもいっぱいいます。
　首が少しだけ画面に入っているレイアウトで、顔のアップを作画してもらいます。このとき、首の描き方がどういうポーズの上に乗っているのか考えないと、首の傾きは描けません。

　左図のカットを見てください。
　トップの作例では、首が傾いているのですから、それにつづくカットの同じ人物の首筋も同じように傾けなければ、つながっているカットにはなりません。
　前のカットと次のカットは別ではないのです。これを本能的に理解しているアニメーターは少なくて、アップになったら首が立つように作画してしまうのが、絵描きの手癖なのです。

　観客は映像を反芻したり、直観的におかしい点を見抜きますから、左のカットはつながらない、と考えてしまいます。このことも、画面の張力を発生させているのか、発生させていないのか、にかかわってくる問題と考えるべきです。
　実写で、このように細かくカット同士の張力の問題を考えないのは、役者が演技でカバーしてしまっているからで、身体の位置関係がカットの張力を発生させているとは考えていないのです。
　アニメやデジタルのできるスタッフはここまで意識していますから、映像構成について、実写以上である場合があります。

## パース線を入れない

　昔は、コンテにも作画にもパース線というものは入れませんでした。
　そんな線をのこした絵は、自分が下手だと白状しているのですから、必ず消していました。それでものこってしまうので、パース線

を入れないで描けるようになろうとしたものです。
　これが基本的な考え方です。

　このパース線が、現場で堂々とのこるようになったのは、専門学校レベルで一律な教育がおこなわれたことが原因のようです。理屈っぽくて技術を知っていると錯覚できるので、学生たちも勉強した証明になると勘違いしたのです。
　コンテの絵にもこれを残すようになったスタッフが現れたときに、これでは映像のプランが立てられるスタッフは育たないだろうと感じました。

　遠近法の消去点のある絵は、一見正しいようなのですが、近代絵画の技術のひとつにしかすぎませんし、絵が描けない人が無理に絵を描こうとするときのアタリ線なのです。
　ここで反論があることを承知しています。遠近法が発明された頃の絵画を見ると、パース線が書いてあるように見えるではないか、と……。
　そうですが、それは遠近法という新しい技法が生まれた時代、技術をひけらかしている絵画であって、その後の絵画には、そんなものは描かれていません。
　にもかかわらず、最近になってパースの線を意識したイラストが目について、イラストそのものを狭いものしているのは、あきらかにデジタル技術の影響です。
　デジタルのライン・モデリングやフレーム・モデルなどの技法が、イラスト的にあつかわれたり、デジタル作画のプロセスの途中での絵らしいものが公になるにつれて、パース線というものが見えていても恥ずかしくない、という感覚が育ってしまったようです。

　もちろん、早く仕事をこなすのが絶対条件であれば、パース線を入れて作画もしますし、複雑で不可解に見えるものを他人にも描いてもらうためにも必要なのですが、そうでない場合には、感覚や感性で絵というものに迫っていただきたいということなのです。
　空と雲だけの背景にパース線をいれて雲を描くなどは、おバカのやることです。

## カット頭（あたま）で芝居を待つな

　これは演出と編集の問題なのですが、コンテ・マンも知らなければならないことです。
　カット頭とは、そのカットの始まるコマ（フレーム）のところです。最後のとこ

ろは、カット尻といいます。業界用語、技術用語です。

カット頭は画面の始まりだから、動きは止まっているところからスタートさせなければならない。もしくは、Fr.I.（フレーム・イン＝被写体が画面内に入ってくること）するのだから、まず何も映っていない“間”があって、そこに被写体が入ってこないといけない。
こんなことは誰も教えていませんし、よほどのことがなければ、やってはいけないことなのです。

しかし、このやってはいけないことが現場で起こるのは、作業がカットごとになってしまうために、ひとつのカットの作画（実写では撮影）が独立してしまうからなのです。
しかし！
カットは前のカットからのつながりがあってひとつの事象（芝居＝動き）を描くことで映像内の世界を描くものですから、独立していることはありません。
一連の事象のなかの一部を描くのがそれぞれのカットなのですから、スタッフはたえず“描かれる現実のなかの一瞬”が、そのカットのなかに描かれているように創作していかなければなりません。
カットのひとつひとつが独立しすぎていては、映像の世界が“流れるひとつのもの”に表現されることはありませんし、物語を語るダイナミズムは生まれません。
映像のダイナミズムというのは、映像だけのダイナミズムではなく“物語る映像のダイナミズム”でなければならないのです。

必然的に、カットのスタートは、前のカットの動きを受け継いでいるものですから、安定したポーズからのものであることはまずありません。
とまりようがない一瞬を創作する発想をもたなければならないのです。
一連の動きをつなげて見せるアクション・カットではなおのことです。
Ａの人物のアクション、たとえば「こんにちは」と挨拶して、「はい、こんにちは」とＢが答えます。あ！　こういう芝居もアクションといいます。
実写の撮影で監督が「アクション・スタート」と号令をかけて、キス・シーンが始まったとしてもビックリしてはいけないのです。
さて、ＡとＢとの挨拶の芝居で、Ｂの芝居は、Ａの挨拶したカットとは別カットにしたとします。このときでも、Ｂのカットの頭は、停止したところから芝居が始まることはありません。

画面のなかでは、受け答えという一連の芝居をしているのですから、別カットであろうがなかろうが、その現実の芝居のテンポを再現したタイミングで、カットをつながなければならず、カット頭でも視覚的に動きが停止していることはありません。

実写の編集では、これを意識していても、カットをつないで見ますと、止まっているようなところから動き始めているように見えてしまうことがあります。
動いていたにしても、動きが小さすぎますとそのように見えるのです。
ですから、編集マンは、いかに動いている処同士でつなげるか、とコマをルーペで覗いて、完成させていきます。デジタル・ツールでやる場合は、画像を拡大して、つなぐコマ（フレーム）を拾い出して、つないでから通常のフレームで何度も確認します。
この詳細も書きたいのですが、単純な原則を述べるにとどめます。

"動きの頭を拾う" のが鉄則なのですが、動きの頭そのものでピックアップするとたいてい止まって見えますから、"動き始めて一番大きく動いたコマ（フレーム）" を拾います。つまり、動きの途中という事になります。"動きの最大頂点を拾って" という言い方もありますが、それはカットごとにしか説明できません。
"芝居ごとではなく、カットごと" というのにも意味があるのですが、あまりにも詳述することになって分からなくなりますから、ここではこれ以上説明できません。

これは、リアルな時間を再現することではなく、映像的な "らしさ" を構成していくことになるのですが、アニメの編集では、この苦労がありませんから、映像的にズサンなスタッフが仕事をしつづけることになります。

## それでもカット頭は止まってしまう

ＡとＢの人物の挨拶のシーンを別カットにすることを思いついて実行しようとすると、編集で苦労しないためにどのような演技をさせるか、という予定を立てなければなりません。
そして、演技の割り振りをＡとＢの役者さんに指令するのですが、これもケースバイケースなので、ここでは書くことができません。
勘の良い演出家は、この編集の難しさを想像しますから、カット割りはしないで、

ＡとＢのふたりの芝居をワンカットにしてしまったりしますが、この処理は、映像構成上まったく別の性格の問題になります。

つぎに、数台のカメラを同時に回して、任意のカットをピックアップして、映像をつなげていく場合でも、撮影時間にしたがって機械的につないでいっても、カットはつながらないということを覚えておいてください。

カメラ・アングルの問題が一番大きいのですが、カットごとのフレーミングによって、動きの見え方（主に速度）が違ってくるために、連続して撮影されていったカットをそのままつないでいくだけでは、カッティングは完成しません。

カットごとの動きが飛んで見えたり、逆に戻って見えたりして、映像作品に適合した“カットつなぎ”を手に入れることはできないのです。

映画の編集技法は、この問題を解決するために**“マッチ・カットでつなぐ**（動きの合っているもの同士をつなぐ）**”** **“ダブル・アクションでつなぐ”** **“中抜きでつなぐ”** といった手法で対処してきました。

瑣末な技術論のようですが、このような技法の集積が映画的なものを創造させ、映像を表現媒体にまで高めることができるようになったのです。

このセンスは、スタジオ・ドラマ専門の演出家にはこなせないようなのですが、名作物であろうが、アクション物、ドタバタコメディと、どのようなジャンルにも適合させるべきもので、ジャンルによる使い分けはできません。

## アニメでカット頭の静止感を外す方法

役者は、カメラが回り出してから演技を開始します。そして、フィルムでは、芝居が始まったところのちょうど良いタイミングを選びだして、その部分からフィルムを切って、前のカットのお尻につないでいきます。これが、映画の編集です。

アニメでは、すべて手で描くわけですから、芝居のスタートから作画できるように見えますが、現実はそうではありません。

演技の創造は千差万別ですが、たいていのカットのスタートは、アニメーターが描きやすいアングルとポーズで描かれてしまいますので、前のカットの動きの関連から考えたら、つながらないケースのほうが多いのです。

アニメーターには、これを少しでもドラマにつかえる雰囲気のものにしてもらう努力をしてもらうのですが、スケジュールと枚数制限のなかで、ぼくが使った方法があります。

キャラクターの全体を動かさないですませられる“目パチ”“まばたき”です。

作画的には目の部分だけを二枚描くだけです。この速度は二フレーム分といっていいでしょう。（視覚的には四フレームか三コマなのですが……）

この動きをカット頭でやってもらって“間”をふさいだり、アクション・カットになっているように見せるのです。“板付き”的な感覚を排除する機能も果たします。

目の動きでそれができるのは、観客の視覚感度は、人間の目の動きにたいへんに敏感だからです。

人間は、他人の表情を見ることに最大の関心をはらっているという習性を利用しているのです。また脳科学でも、人間が顔を識別する脳の部位は特別で、その部分の反応は他のものを見る以上に活性化しているといいます。

これを利用して、ぎゃくに“間”の芝居ができたり、その動きを拾う編集をして、動きをつないだように見せたりします。

**（正確には演技ではないのですが、動いて見えるだけありがたいという手法です。なにしろ二枚の目を描くだけで、制作スタッフからも叱られません）**

もうひとつ別の方法があります。

カットのなかの主要な動きの部分を、カット頭では逆の動きにして、アクション・カットの動きとして流用する方法です。

これは、動き（芝居）によってはできませんが、リミテッド・アニメでは結構利用できる方法です。カット頭の芝居というのは、観客には見えない芝居（動き）ですから、それをつかって“カットつなぎが綺麗に見えるほう”がいいと計算してのことです。

このような姑息な方法で、編集的な不都合を少しは回避することができますが、困ったことに、この処理は、観客には意識しないと見えないという欠点があります。当り前すぎるからなのです。しかし、ぎゃくにいえば、見えないからこそつかえる手法でもあるのです。

それでも、“目パチ”については、観客はカット頭ではまず画面の中央を見ますし、カットの画面全体を支配する動きではありませんから、いつでも、どこでもつかえるという手法ではありません。

実写では、この手法はつかえません。なぜなら、基本的には役者は“まばたき”はしないように演技をするからです。

本物の人物の“まばたき”というのは、観客から見るととても大きな動きに見えて煩わしいからです。人間の表情を見る能力が邪魔されるのです。
それで、画面そのものを見づらいものにしますから、“まばたきをしない”ことが条件になります。
なによりも、生身の人間は張りついたように、まったく動かないということは絶対にないので、不必要に動かすことをしなくても、“なんとはない動き”をひろって編集をすることができます。

## 静止している（フィックス）カットを見せる方法

それぞれのカットの呼吸を感じとって、カット頭を拾ってやり、そのカットの呼吸の長さを感じとって、カット尻を切ってやる。
これがすべてです。
白ベタ黒ベタの“パカパカ”は、左右にも前後にも動きを感じさせない“死にカット”なのですが、それでも使わなければならない時の長さはどうするか、ということについては、“カットの流れのなかの呼吸”をすくいとってやればいいのです。

絶対にやってはいけないことは、コンテで5＋0の指定があったから、五秒の長さにすればいい、という考え方です。それでは機械的な操作なのですが、これをやる編集マンや演出家はいます。
また、作画したカットのクオリティによって、そのカットの長さは、ある一定の“見せてほしい長さ”“見てもらいたい長さ”というものが発生していますから、それを拾ってやるのです。
もっと分かりやすい言い方をすれば、下手な絵は短くしかつかえません。いい絵なら長くも見せられます。しかし、そのカットの出来だけで長さは決められず、あくまでも、ドラマ的に必要なリズム（呼吸）を計らなければなりません。

それで思い出すことがあります。情景だけのカットの場合、背景ががんばって作画してくれたりすれば、コンテの予定秒数を変えて、長く撮影してもらったり、カメラ・ワークがあるような場合でも、前後をよぶんに撮影しておいてもらって、編集で最終決定ができる余地を残しておくようなことは行うべきです。
この気分は実写の編集では、当り前に実行されていることです。

## 映像的には動いていても静止しているように見せる

「このカットの頭の部分に映っているものは、ちょっと見せたいんです。だから、カメラのパン［アニメではfollow（移動）。実写ではカメラを固定軸にのせて上下左右に振る方法］は、頭にトメがあってからスタートさせるようにします」
「しかし、前のカットからのつながりでいけば、カメラは頭から動いていたほうがいい」
「そうしたら、肝心なものはすぐ見えなくなっちゃうじゃないですか」
　これは、本当によくあるケースです。

　このような場合、見せたいものをフレームのセンターに捕えるのではなく、左右に余分のスペースを描いておいて、カメラを余分なフレームからスタートさせて移動していく間に、目的の被写体がフレームのセンターを横切るように撮影してもらいます。
　動きの場合でいえば、頭に余分の動きを二枚（３コマ撮りのセル・アニメなら６コマ。デジタルなら８フレーム）ぐらいは用意してもらいます。
　これは、作画チェックの段階で予測して作業してもらうのです。この部分はかなりラフな仕事でもバレないため、カット頭から丁寧な作画などは必要ないのです。
　しかし、デジタルでも動きがスムースな場合は、一秒ぐらいは余分に撮っておいてもらいます。動きがスムースというのは怪しいもので、被写体を見せることにならないケースが起こるので、どうしてもカット頭とお尻は長めに用意しなければならないことになります。

　実写の撮影でも同じことが起りますが、現場的には、たいてい前後を余分に撮影するという精神が徹底していますから、アニメほどスペアを獲得することが難しくありません。
**“糊（のり）しろを撮る”** という考え方です。

　カメラの移動速度もカットごとに一定でなければならない、という原則はありませんから、緩く速くといった変化をつける手法だってあるのですが、そういう指令は面倒だという演出家の方がアニメでは多いのです。
　たしかに、よぶんに作画することは時間もお金もかかるのですが、ちょっとしたことで解決がつくことが多いのも事実ですから、マメにやるしかないのです。

## 速いだけが能ではない

動きや画面の移動速度が速いのを演出家とアニメーター、デジタル・スタッフはよろこぶのですが、観客には見えないケースが多いのですから、興行するものとしては感心できません。
スタッフだけが分かる動きを作ってはならないのですが、どうして、こうも他人に見てもらうようなものを創ろうという意識が育たないのかは、分かりません。
俗にいう、パッ、スー。またはその逆の、スー、パッ、です。
この手法は、アニメーターたちが過酷なスケジュールのなかで、楽をする手法として生まれたやり方なのです。肝心の途中の動きのないアニメの作画というのは極度に楽になるからです。
パッのところは、極端にズラしたポーズを置き換えるだけですから、アニメーターの得意なポーズを描くだけですみますし、スーのところは、同じポーズをコピーするように作画すればいいのですから、原画家は、タイムシートに数字を書くだけですむのです。
そうでなければ、一枚だけのヒキセルにすればいいのですから、もっと楽になります。
これではアニメーションをやっていることにはならないのですが、そういうものがアニメだと信じているアニメーターの世代になってしまっていますので、アニメの創作が豊かになりようがないのです。

さらに問題なのは、実写の画像をつかいながら、デジタルで加工することが容易になったために、実物の人物をつかってアニメ的な動きの処理をして、それが今っぽい、ナウ、格好良い、という状況にまでなってしまいましたから、映像全般が堕落したと感じます。
これをもってして、技術の進歩で自由に創作していると錯覚しているスタッフが多くなったのでしょう。
ＣＭであろうとひとつの作品ですから、作品全体固有のリズムの緩急や起承転結はあって然るべきなのですが、映像の世界は、似たようなテンポと似たようなリズム感と似たような処理、まして、似たような発想のものが怒涛のように制作されているのが現在なのです。
映像のポピュリズムです。

## 画面上のスピード感覚

画面上につくられたスピード感を決めることは、演出家のセンス次第なのですが，どのような基準で速度をつくるかといえば、作品中の物語の感情の推移によって決定される、ということです。

背景が空なら、それほど速くは動いて見えないだろう、というのは理屈です。

それがリアルであるなら、宇宙を航行しているロケットを撮影する場合、背景はフィックス（固定）でいいことになりますが、それでは劇的表現にはなりません。

アニメだけでなく映画でも宇宙の背景をかなりの速度で動かしているのは、劇的な状況を映像の感情として表現にしているからなのです。

カメラをパンさせれば、宇宙の背景でもかなりの速度で動いているように見えます。本当に物理的なことを言い出せば、宇宙のシーンでは音がなくてもいいことになりますが、そんな映画は見たくもありません。

もうひとつ別の問題なのですが、誰が見ても速すぎたり遅すぎる画面感覚でも、自分にとってはこの速度感がちょうどいいと言い張る演出家がいる場合です。

これは、現場的には深刻な問題になります。

「だって、ここはブワーッ！　という感じのスピードでしょ。これでは、ブーンで、ブワーッじゃないじゃない？」「ブワーに見えませんか？　ぼくにはそう見えるけどな」「なんでそう見える？」「ブワーにしたんですから」

こういうときには、それぞれの演出家は、民主主義で多数決にしたがうようにしてほしいのです。

演出家ひとりのセンスが絶対ということは、**絶対**にないのです。それは、周囲にいるスタッフも承知しておいて、おかしいなと感じたら、力ずくで直させなければなりません。

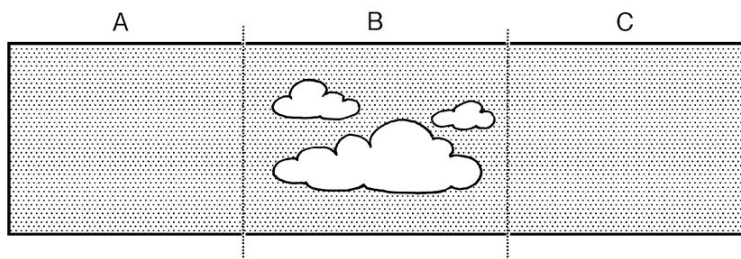
そうしたズレた感覚をもった演出家はいっぱいいます。

背景を移動させる速度を決定する方法は、背景のディテールの描き方で移動距離は違ってきますから、数字的には原則がありません。

ディテールの細かいものは、ちょっとズラスだけでも速く見えますし、ディテールがまったく描いていないベタ塗りの背景は、いくら移動距離を大きくしても動いたように見えません。

こういう問題もあります。

移動距離が大きくて、長く撮影しなければならない場合、左右をベタ塗りにして、真ん中だけに雲を描いたりしたものを使ったりしましたが、この場合、中央の雲なり木なりが画面に入ってくるまでは、速度感が感じられない画面ができます。もっとも大切なカット頭に、速度感が見えない瞬間ができるのです。

このような場合は、雲なり木が描かれたセンター近くより撮影を始めるように指示しなければなりませんし、そうしなければ背景を描いてくれたスタッフに対しても失礼です。

上図が一枚の背景の場合、Ａフレームの画面にＢに描かれたものが入ってくるまで移動感が見えませんから、スタートはＢフレームから始めます。Ｃのフレームと Ａが同じために、撮影はまたＡに戻って繰り返せますので、長い秒数に対応できます。

## リミテッド・アニメは進化している

アニメの創業の頃は、横フォローのカットになると、手前奥の動きがついたうえに、横移動そのものの速度も速くなりました。

左から右（上昇指向の方向性のカット）の動きがあって､つぎにその逆。しかも、カメラは上下にも揺れます。おかげで、ドラマを観賞する気分は無視され、キャラクターの性格も分からなくなるほどに激しい動きが展開されます。

**動き先行のカット＝スタッフの動きを見せたいという願望を満たすだけのカット**

こんな公式が成立するほど、バタバタ動く画像が多すぎて、そうでなければ、止まる。口パクだけ。

これでは、物語論が入りこむ余地がない、安手の漫画映画でした。

しかし、絵が動くことが珍しくなくなれば、そのような媒体をつかって、新しい物語世界を構築しようとしたのが、日本のＴＶアニメでした。

製作条件が厳しいリミテッド・アニメだからこそ、見られるものを創ろうといろいろなジャンルの物語を制作するようになり、昨今にいたって、ようやく、日

本のアニメは社会的地位を認識してもらえるようになりました。
　しかし、デジタル処理による画像があらわれるようになって、また、動けばいいだろうという漫画映画の時代に逆戻りしている現在があります。自由すぎる作画技術が勘違いをさせていることなのです。
　そして、一方では、セル・アニメの手法にのっとった作品は、あいかわらず、速すぎるフォローと遅すぎるフォローが混在し、動けば速い、そうでなければ、止まって口パク画像が展開されています。

　しかし、現在のセル・アニメ的な番組では、"動くと止まる"の配分をトータルに計算することによって、二十数分あまりの呎を"見せられるものにしている"というレベルを獲得しています。
　キャラクターの造形がメリハリのあるものになり、物語に強力な骨格をもたせて、物語構成を強靭なものにすることで、絶大な人気を誇っているタイトルもあるのですから、技術的に進化したといっていいのでしょう。
　もっとも、"強力な物語"という部分が、凄い構造をもたせているので"マンガ的である"と言い換えることもできますが、時代性にのった創作方向であるとも感じています。
　この後に何がくるのか、は、それは若い人が開拓すべきことですが、物語を考えることが肝であることは変わりません。

## 物語って何？

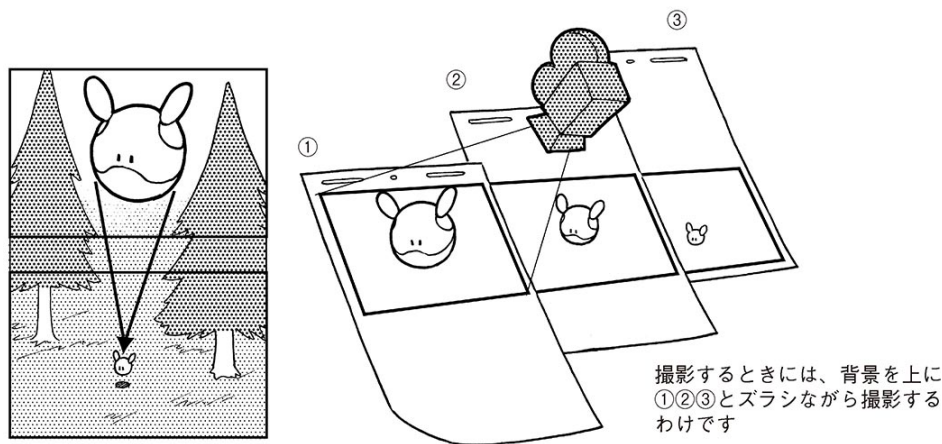
　このテキストで"物語""ストーリー""ドラマ""お話"と書きつづけて、それが映像より大切だといいつづけてきました。
　その理由は、絵柄やキャラクターよりも、人間の記憶にのこるからなのです。が、それを不思議に感じるのは、"お話などは正確に覚えていない"という感覚があるからでしょう。
　キャラクターのほうが記憶にのこる、というのが本当だと思っている人も多いでしょう。
　しかし、それが違うのです。
　確かに、ミッキーマウス、スヌーピー、バービー人形、リカちゃん、ミッフィ、バーバパパ等々々々々、みんなキャラクターが記憶にのこります。が、それはキャラクターが本当に良く出来ていて"記号"にまでなっているからです。
　それでも、それらのキャラクターは、みなさんそれぞれの**"ある何かがある"**

から記憶されているのです。
一時、日本では“ユル・キャラ”といわれているものが膨大に作り出されましたが、それらのものが記憶にありますか？
記憶にあるものは、そのキャラクターの背景に、“どこそこで作られた何か”といったものがついてまわっています。それは“創られた事情”かもしれませんが、それが“物語”なのです。
その物語がもう少し具体的なものであったり、キャラクターとしての完成度が高ければ、はっきりと記憶にのこります。
その何かが“物語＝世界観”といったものなのです。

さきに具体例として挙げたキャラクターは、そのような世界観を持っていますし、さらに、現実の生活体験とつながった記憶、“お誕生日にもらった”“二番目の彼が捨てていった”といった具体的な体感も連動して、確固とした記憶になるわけです。
ですから、『＊＊＊マシーン』『美少女＊＊＊』でもいいのですが、“マシーン”や“美少女”だけでは記憶にはのこりづらくて、『＊＊＊』の部分を考えます。それが物語の要素で、それに固有名詞がつくことで、マシーンや美少女が記憶に固定されるのです。
そのように考えれば、フィクションで語られている物語（世界観）があったほうが、記憶としてのこるのです。

これが分かれば、映像作品というのはその物語を表現するものですから、“映像の視覚印象”を正確に利用するために、全体のコンストラクション（構成）を計算して、映像のダイナミズムによって描くようにする、という技術論が発生するのです。
せっかく良いシナリオ（お話）があっても、演出家や監督が独断的に演出をしたり、役者たちが勝手に演技をしたり、アニメーターが勝手に作画していては、お話などは伝わらなくなります。このテキストでは、そういうことはやめましょうね、ということを具体的に書いているのです。
心に残っている作品は、作品の全体像が上手に創られたものなのです。

## つけPAN、角合わせはfollowにする

撮影するときには、背景を上に①②③とズラシながら撮影するわけです

この項目はちょっとふみこんだ作画技術のことになりますが、コンテでの描写を作画にする上で、誤解されてしまう処理の問題を書きます。

コンテに次のような指示があるとします。

被写体のAがP.D.（パン・ダウン）する間に小さくなっていきます。

これは、コンテでは、ふたつのコマをつかって、上図のように描かれていますと、作画もまたタテに長い紙をつかって作画してもいいわけです。

次頁右上の図のように、です。

作画的に問題なのは、長い紙に作画をしますと、動きのチェックが難しいので、長い紙には作画しません。

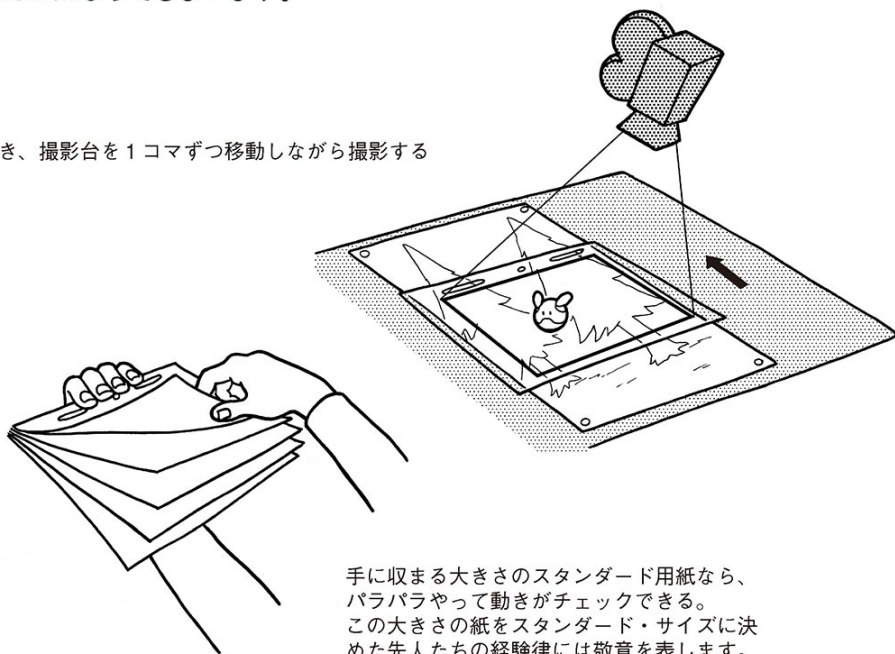
背景だけ長いものを描いておいて、動く絵の方はスタンダードの紙に描いて、それをセル絵にして背景の上に乗せて撮影をします。背景だけを上にズラシながら撮影をするわけです。

デジタルの"撮影"という作業でも、基本は同じです。

キャラクターだけのセル絵（デジタルではレイヤー）はフレーミング的には固定させておいて、背景の部分を移動させたり回転させたりして、撮影をします。

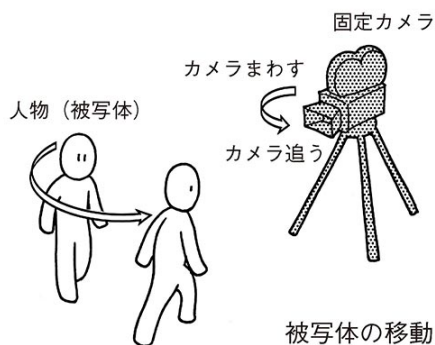
現場的には、「背景をヒク」と言っていますが、「follow（フォロー）する」とも言います。

実写で横移動で撮影するためには、レールを敷いてその上にカメラを乗せて被写体と同じように平行移動しながら撮影をするために、大変な作業になります。カメラマンがひとりでカメラを背負って撮影してしまうケースが多くなったのは、

準備が大変だからなのですが、この移動とレールをつかっての撮影では効果が違いますので、一概に代用していいというものではありません。
　アニメの撮影では、横移動も縦移動も平行移動しかできませんから、作業のすべてが follow になってしまいます。

## 被写体の移動

　前頁のコンテの表示を見てください。大きいものが小さくなっていますので、これは follow ではなくて、じつは、PAN（パン）なのです。
　これは、ビデオ・カメラの撮影などでいつもやっている方法で、カメラは一ケ所にあって被写体を追いかける撮り方です。

被写体の移動

　しかし、このカメラもすこし被写体を追いかけるよう移動しながら、PAN をすれば“つけパン”という技法になって、ちょっと高等技術という感覚になります。（誤解なのですが……）

アニメーターは、こんなコンテを見せられると、長い紙に作画しなければいけないと考えてしまいますが、それがまちがいなのです。

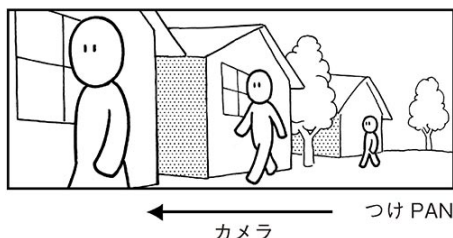
“つけPAN” 効果を出そうとしても、スタンダード用紙で作画をして、大小、遠近の作画をきちんとやって、背景の所定の位置で撮影すれば達成できます。

背景の描き方と背景の移動目盛り（メモリ）を作画したものと合わせるという作業はかなり面倒なのですが、それをやれば変化のある画像を作れます。

ともかく、長い紙に作画することはしないでください。

ところが、これが徹底しないのです。

別の理由があるからです。

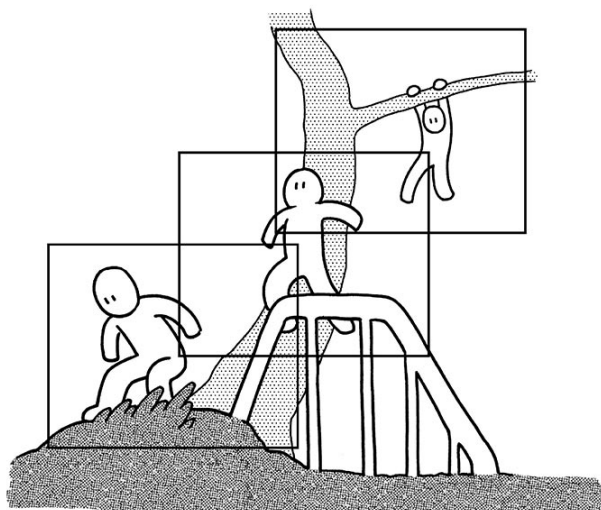
**“角合わせ”** という方法があって、このために、なんでもかんでも “つけPAN” 指定する癖を生んでいるのです。

カメラが左にいくほど速くなる
回り込みの感じを出したいのかもしれません。

このような場合でも作画はスタンダード
背景の速度を速くしていけばいいだけ。

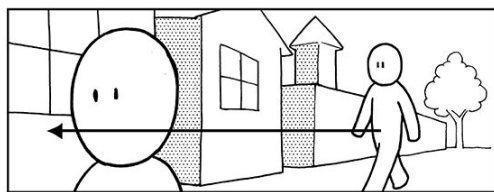
## 角合わせの実際

右図のような場合、どうしても、背景とセル絵が視覚的に接触する部分が発生します。「組み合わせ」の発生です。

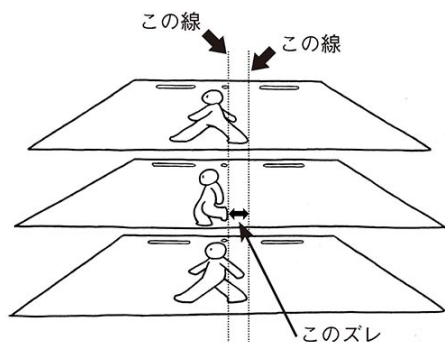
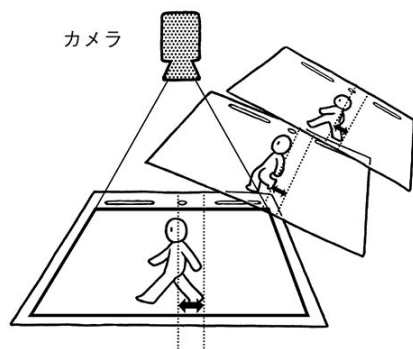
梯子の段と靴の関係のようなものです。どうしても背景とセルを “組み合わせなければならない” 部分が発生します。この部分がある長い背景とセル絵では、背景の部分とセルの接点を合わせなければなりません。

この撮影をフィルム・カメラでやる場合には、フレームの角

フレーム指定のカド
（カメラはそのフレームごとに目盛りを合わせてセルを置いて撮影します）

に印をつけて、背景と合わせることから“角合わせ”と呼ばれるようになったのです。
この方法は、背景とセル絵の被写体の足場の関係を一枚ずつ合わせた目盛りを打たなければなりませんから、大変に難しいものになります。
セル絵にするものをパラパラやって動きをチェックすることもできにくく、撮影してみて速度が予定と違っていたりすれば、そのリテーク作業は全部描き直しになるかもしれないというものです。
“カット割りで誤魔化す”というのが最善の方法になります。

さて、このような技法があると分かってもらえれば、誤解の始まりを少しでも想像できると思います。
コンテで右下図のように書いてしまうことは、よくあります。
このような場合、follow 感覚より PAN に近いのでこう書いてしまうのです。
しかし、だからといって、横に長い紙に作画して“PAN”処理をする作画はしてはなりません。
横長の紙に作画をしていく方が自然に感じられますが、それは“角合わせ”にしなければならない場合だけです。横長の紙に作画したものもパラパラと見るのは大変見づらく、もうひとつ大変厄介な問題が発生しますので、やらないほうがいいのです。
“フリッカー”の発生です。

カメラ PAN づけ

## フリッカー

フリッカーというのは、カメラの移動する方向に垂直（縦移動なら水平）にセル絵の輪郭がブレて見えたり、ダブって見えることです。場合によっては、絵の動きがもどったり、ダブって見えたりもします。

動いて見えるのは、フレーム内での被写体の位置にズレがあるからです

位置ズレは、あくまでも同一フレーム内であるから、位置ズレをしている判定ができる

左図を見てください。

あくまでも、フレーム内での位置のズレが、動きを発生させていると考えてください。スタンダード用紙をつかってアニメーターが動きを作画するということは、フレーム内での位置ズレを見ているのです。

ですから、フレームは固定しているのが前提です。

事実、アニメの撮影台のカメラは固定していて、カメラそのものが左右、上下に動くことはありません。

何十枚もの違った動きの動画を撮影するということは、同一フレーム内で、作画された位置ズレのものを映しているわけです。それを一気に映写することで動いて見えるわけですが、作画された動きと、フレームをヒクことによって起こるもうひとつの動きが重なって、フリッカーの起こる原因がふくまれてしまうのです。

もう一度、セル絵とアニメ撮影台の関係でこの説明をしておきます。

スタンダード用紙でないものに作画をして、それをセルにしたものでフレーム内に入れて撮影しようとすれば、どうしても、セルそのものを撮影台でズラして、フレームのなかに入るようにして撮影します。

そうすると、セルをズラした分だけ位置ズレが起こります。

このセル（作画したものでは紙）をヒクことによって、フレームが変化するというのは分かりますね？

右上図の通りです。

被写体を長い動画用紙（撮影ではセルになっている）に描いて動きを完成させても、それは、動画用紙（セル）の上で見た目では動いているように見えているものですが、それはあくまでも、人間の目が直接見て動いているように見えると判定しているにすぎません。

しかし、動画用紙（セル）をズラしたために、フレーム上では位置ズレを起こしているので、その全体的なズレを視覚的に計算することはほとんど不可能なのです。

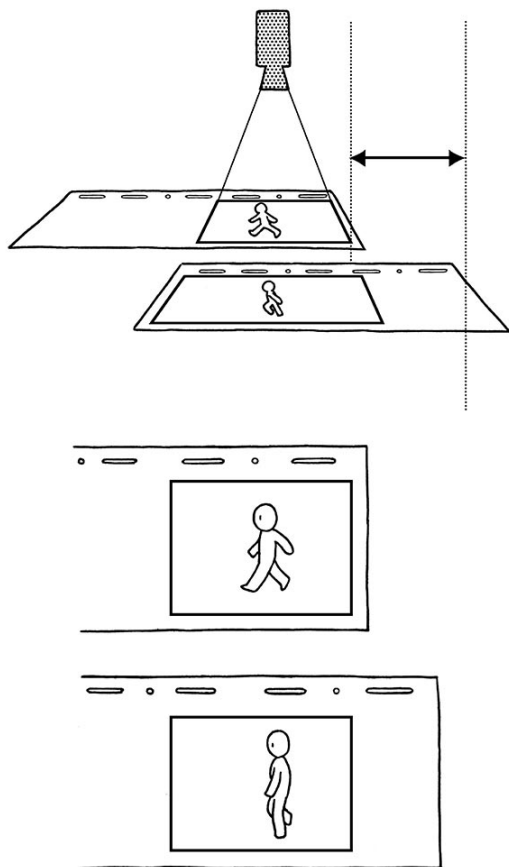
ここに、フリッカーが起こる原因があるのです。

フレームが変化をすることを計算しながら、作画はできません。なぜなら、動きを表現するための線はかなりの量になりますから、動きの部分によっては、戻る動きがふくまれていたりしますし、斜線もあれば球面もあるでしょう。

この動きを表す作画の線の位置ズレと、フレームが変化することによって発生する線の位置ズレを同時に考えながら、作画することは絶対的にできません。

それでも動いたようには見えるのですから、それで撮影をしてしまいます。そうすると、必ず、予定していない位置ズレの部分がフィルム上に映ってしまいます。

ちょっと戻った部分の動きが、作画的にいえば、戻りの動きの位置になっていたり、全体的に右に３ミリ位置移動していればベストであるのに、フレーム移動があったために、５ミリ移動したことになって映ったり、ほとんど位置ズレが起きない線があったりするのです。

そのようなものが同時に映ってしまっている映像を見ることになれば、何かがブレている、とか、全体的に左右にブレている、もしくは、追いかけるようなものがダブって動いているように見える画像になるのです。

これがフリッカーです。

ここではとりあえず“線”と書きましたが、面の移動でも同じことが起こります。
ですから、被写体独自の動きがあるものであれば、絶対にスタンダード用紙に作画をして背景をヒク、というプランニングに変えなければなりません。
しかし、コンテの上では、簡潔に演技内容や動きを指示するために、動画も長い紙に描いた方がいいと思えるカットの描き方をしてしまいます。これはこれで、絶対に別の描き方ができないものです。
そうなりますと、かなりの頻度で、長い紙、大きな紙をつかって作画をしなければならないと思えるカットがコンテ上に続出するのです。
しかし、それにごまかされないで作業をしなければならないのですが、このまちがいをアニメーターはやってしまうのです。これをスタンダードに作画し直させるのはとても面倒な作業なので、泣く泣く撮影まで回してしまうということがよく起ったものです。
こういう体験を無数にしてきた身にとっては、絵のもっている脅迫観念というものは激しいものだと痛感しています。

フリッカーという現象は、その部分だけ突出して「厭だな」「変だな」と思わせる“映像の汚れ”に見えますから、これを効果として利用する方法はありません。

## 窓枠とキャラクターの対比

なぜ窓枠が大きすぎるのか？　なぜ、それを気にしないで作画ができて、その作画を演出家たちはオーケーするのか？　乗り物といえば大きくなって、そのなかに座るキャラクターは、なぜ小さくなるのか？
ともかく不思議なことなのですが、この現象は、この50年間、延々とつづいています。
ぼくの『ファースト・ガンダム』（『機動戦士ガンダム』）では、窓が大きすぎる、コックピットもブリッジも大きすぎるシーンが連続しています。
当時、総監督であるぼくは、週ごとの各話の演出を、それぞれの担当演出に任せなければならない立場にいましたから、そのような問題でリテークを出すことができませんでした。
また、ぼくもズボラで、設定段階でうるさくチェックをしなかったことも原因していたのですが、それにしてもこの現象は不思議なくらい現在もつづいています。

それは背景とメカ・デザイナーの作画でも起こることで、メカ・デザインの外観ができあがってから、その内部の窓のある部屋を背景マンなり美術監督に設定してもらうのですが、なぜか、窓の大きさが合わないというケースがおこります。
もちろん、ちゃんと作画してくれるスタッフもいるのですが、それは例外的なケースです。
キャラクターの背丈の違いを一覧表にした対比表がなければ作画ができない、メカとキャラクターの対比表がなければ作画ができないと要求するスタッフにかぎって、正確な対比で作画をしたことがないというのが実状です。
この原因について十年以上考えて分かったことは、絵が上手下手以前の心の問題でしかないと気づきました。

幼児的な心理、もしくは、未開人的な精神に取り憑かれている、そうでなければ、宗教的心情に支配されているという推測です。
神的なもの、偉大なもの、もしくは、人が乗れるもの、人が取り囲まれるものというようなものは、“大きいものである”という脅迫観念です。もしくは、偉大であるものを描きたいという衝動にかられているからではないかということです。
宗教画には、その傾向は顕著です。神様や仏様を大きく、弟子を小さく描きます。
その心理と同じような畏怖する心が、“人の入ることができる建物やメカも大きい”というところにいくのでしょうから、作画の改善どころかそのチェックもできないのです。

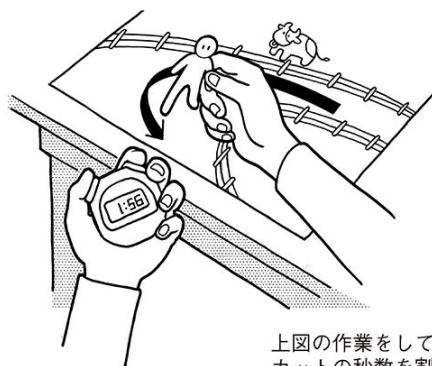
なにしろ、映像作品のカットは、足場が水平で、かつ水平目線で作画をすることなどはまずありませんから、背丈の対比表のような作画では対応できません。そこに、遠近感のアレンジも入りますから、“らしく”作画することはとても難しい作業なのですが、前述したような心理に取り憑かれているスタッフは、コンテで足場の上下差があるとしめしておいても、それを無視して作画をします。
両方の足が段差のあるところに乗っていることを想像することなどはしませんし、椅子に座らせるポーズを描かせても、きちんと座った姿勢しか描けないのです。それは演出家も同じなのですから、自由に描いていい、という言葉は通用しないのです。

そのようなスタッフへの対策は、精神病理学的治癒が必要なレベルかもしれませんので、ぼくには手の出しようがありません。
だからといって、それらのスタッフの仕事をすべて修正している時間がないの

が現場であり、それらのスタッフを使わないですませるわけにいかないのです。それほどアニメという作業は膨大なマンパワーによって支えられているからです。
　そして、そのことによるジレンマはあるのか？……ありません。
　現実は、こんなものなのですから、そのようなスタッフの力を借りてでも作品を創っているほうが楽しいですし、いつか幼かったスタッフが成長してくれれば、それは喜びになるからです。
　もともとアニメなんて、そんな上等なものではなかったはずなので、そのようなスタッフの集まりでもいい、と考えている部分もあります。
　むしろ問題なのは、ビジュアルがもてはやされるようになって、国家が支援すべき産業になっていると考える大人たちの方がおかしいと考えています。

## カーブを曲がる

上図の作業をして
カットの秒数を割り出す

　ある被写体がカーブを曲がるとき、どのくらいのスピードで移動させたらいいのか、という判定の問題です。
　これを、カットの紙を睨んで、頭で考えて、撮影台の移動を指定する目盛りをつくろうとすることは、大変難しい仕事になります。
　しかし、移動速度を指定する目盛りをつくる前に、実際に被写体を動かしてみれば、撮影用の目盛りを算出することができます。
　車でも人物でもいいのですが、あるカーブを曲がらせたいと思ったとき、実際にイメージしているままにカーブのアクション・ラインをつくって、そのうえでふつうに被写体を動かしてみるのです。
　そして、その見た目の動きの感じから、秒数を割り出して、その移動距離をそのまま1コマごとに移動する距離にした目盛りを作るのです。
　ここでいう“ふつうに”というのは、“見たとおりの速度であるかどうか”ということにすぎません。見た目で速ければ、速いのです。それだけに気をつければいいのです。
　むろん、速度配分のコツというものはあります。“初めゆっくり、なか速く、後ろ速くか、もっと速く”です。
　実際にも、カーブを曲がるときは、同じスピードではありませんから、そうします。

車の運転のアウトインアウトやスローインファーストアウトということも流用すれば、なお“らしい”動きを再現できます。
しかし、波に乗っている感じをカメラでやってもらう場合は、逆の目盛りになります。
波のはじまりは、間(あいだ)のあいている速い速度になる距離のある目盛りにして、波の頭になったときは、距離の短い遅い速度の目盛りにして、つぎに“間”をおいて速い速度にして、さらに、波が一番底になったときには、また目盛りの距離を短くして遅くします。
どうして？　海にいって浮き袋につかまって、波に揺られてみてください。

大切なのは、セルは３コマごとに１枚変えても、背景の移動は１コマごとにして撮影しなければならないことです。
背景が移動するスムースさの再現には、１コマごと、つまり、実際の被写体を撮影するフィルムのようにつかわなければ再現できません。
これは、フォローの背景を移動させる場合も同じです。
セルが３コマごとに一枚撮影しているリミテッド・アニメなら、背景移動も３コマごとに移動させればいいのではないか、と実験したことがあります。そうしたら、まったく駄目で、カタカタとトメの絵がつづいているだけになってしまって、動きらしいものになっていなかったのです。
そのフィルムを見て、スタッフ全員で大笑いをしたことがあります。50年近く前の虫プロダクションの天井裏の試写室でのことでした。
つまり、リミテッド・アニメというのは、セル絵が３コマごとにしか動いていない不自然さを背景の１コマごとの動きがカバーして、なんとか全体が動いているように錯覚させていたのです。
錯覚！　アニメにとってなんと偉大な発見でしょう！

## アウト・アクション

作画で動きを見せるには、アウト・アクションに作画するという法則があります。
体と腕が重なって見える場合、腕の動きを体の外に出るようなアクション・ラインを設定して動かす、という考え方です。
また、同じ腕の振り方でも、大きく外に動くようなアクション・ラインを想定して作画することです。
それは、画面全体の動きに対しても同じで、直線のアクション・ラインに乗せ

るよりは、アウト・ラインにした方がきれいに見える、シルエットを見せられる、という考え方にも流用されます。

そうすることで、動き（芝居）がはっきりと表現できて、キャラクターも分かり、映像的にも豊かになりますし、作画もしやすいものになります。

しかし、この処理をしたからといって、はっきりと見えるものではありません。アクション・ラインに乗ったポーズの問題ですから、動きのなかの一瞬にしか見えませんので、観客には気づかれないものです。

動きがシルエットと重なってしまう例

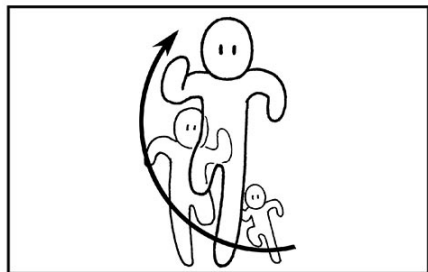
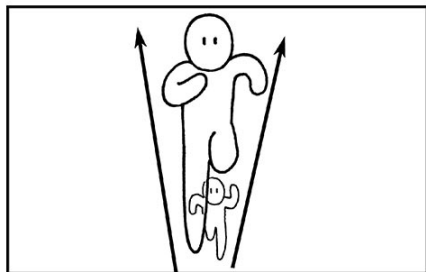
アウト・アクションの例

しかし、それで動きの表現に艶がでます。綾がつくと考えても良いでしょう。丸みがでて、ふっくらとするとも感じられます。

むろん、そのために作画枚数は２〜３枚増えるでしょうが、アクション・ラインの始まりと終わりのポーズの描き方次第では、枚数は増やさないでもすませられることもあります。

動きそのものをシルエットで見せるという考え方で、キャラクター作りの鉄則でもある“シルエットの違いで見せる”ことと同じで､大変重要な処理の仕方です。

この基本の考え方があって、そのうえで、視覚印象として演出的に細部の描写をする、という手順を覚えてほしいのです。

そうすれば、表現としてかなり大きく伝わる映像が獲得できます。

Ⓐカーブをつけたアクション・ラインの例

Ⓑ正面に近く直線のアクション・ライン

プランとしてはAの方がBよりも豊かな表現になります。これも一例ですから、すべてに適合できる例ではありません。迫力だけを演出するという場合も、また違ってきますし、どの技術を組み合わせるかという問題も浮上します。

走っているときの腕の振りを大きくする描き方は、この考え方にしたがっているのですが、カットのサイズによって、アウト・ラインの取り方は違わなければなりません。バスト・サイズとロング・サイズでは、そのサイズに似合った腕の振り方を考えなければなりません。

しかし、たいてい、ロング・サイズの作画方法をバスト・サイズやアップ・サイズでもやってしまいますから、“不自然な走り方になっているのがほとんど”と考えてよいでしょう。

また、カーブをつけるという考え方は、デフォルメをするということにつながりますから、作画上のデフォルメと同じだと考えて構いません。

ゴム毬がバウンドするとき、地についた瞬間は“潰れ”、跳ねたときには“伸びた”ように描くことによって、柔らかさが描けると学んだはずです。

このような技術はすべてに応用できるのですから、作画の詳細については、良い作画の専門書で勉強してください。

## 3コマ打ちの波を続けると止まる

波の例で、大切な事例を思い出しました。

画面に3分の1ほどのスペースを波が占めている場合、3コマ打ちで動かしたカットをつづけてつなぎますと、カットの頭とカットのお尻—つまりフィルムのつなぎ目—のところで波の動きがとまって見えます。

3コマ打ちの波が、前のカット尻に3コマ、次のカットの頭に3コマありますので、この6コマ分がトマッテ見えてしまうのです。4分の1秒、波が止まることになります。

40年ほど前に、このようなことを予想していなかった頃、本当に困惑しました。

波の動きは、前のカットの動きをつなげて、方向性を統一したりできませんから、トメ感覚が極度に印象的にのこって見えたのでしょう。

このようなときは、かならずカットの頭と尻のフィルムを1コマずつ切る必要があります。

同列の事例ではないのですが、もうひとつ別の事例をあげておきます。
空だけの背景は、兼用で使い回しをすることが多いので、背景の位置を同じまま、ふたつの連続するカットを撮影しますと、背景的にはひとつのものになってしまいますから、２カットでも１カットに見えてしまうことが起こります。
フィルムでつなげて見たときに、つづいているカットであれば、背景がまったく同じものですから、カメラが固定しているということになって、手前のセル絵だけがパッと変るサイレント時代のトリックをつかったように見えてしまいます。
このようなことを回避するためには、カットごとに背景をちょっとズラしてつかうようにします。
このようなことからも、カットナンバーが打ってあるから別カットだ、という言い方は通用しません。
現場では、たえず対処しなければならない問題が内包されているので、日頃のセンス、柔軟性のある考え方を身につけるということが、このような事例からも指摘できます。

## 爆発だっていろいろある

爆発するものはすべてコナゴナになるというのが、昔のアニメ関係者の観念になっていました。
枚数を少なくして描くために、なんでもかんでもコナゴナに描くしかなかったからです。
核爆発の直下にいるわけでもないものが、なんで溶けもせずに、コナゴナになるのは変だ、と考えればいいだけのことです。
爆発するものの構造を考えれば解決することもあるでしょうし、爆発させるものの性格を考えるだけでも解決策はあるはずです。
どのような威力をもったものが、どのような方向から、どのようなものを破壊したのか、と考えるのです。
物の形をしたものは、それぞれの部品や構造によって強度が違うのですから、壊れる順序は違います。発火点によっても、壊れ方は違います。
それらを正確に描く必要はありませんが、ちょっとだけこんなことを考えるだけで、爆発の表現も違ってきます。

画を描くスタッフが大変で、金がかかるから、という制作サイドの都合だけでコナゴナにするのはやめるべき時代がきているのですが、デジタルになっても同じことが起こっています。

“爆発にかぎらず”なのですが、使い回し的な画像の流用、そうでなければ、みなさんがお気に入りの画像をちょっと加工してつかってしまう、という事例です。
架空の世界を描くのだから、この物語ではこうなのだ、とそれぞれのフィクション世界にふさわしい表現があるはずだ、と考えていくようにします。
そして、必殺の極端な例は、爆発の見えないカット割りで逃げてしまう、という方法があります。

演出をするスタッフやオペレーターたちには、創作をすることの意味というものを、時代にあわせて考えるだけではなく、「次の時代を切り開いてみせる」という気概をもって仕事をしていただきたいと切に願うのはこのような描写のときなのです。
なによりも気をつけなければならないことは、制作現場の事情が画面に見えてしまった瞬間から、映像のフィクションの世界はフィクションでなくなってしまうので、それは作品を創る行為ではない、ということです。

## 宇宙ではスタジオ・ライトにしない

デジタル技術でなんでも自由に描けると思われているようですが、本当に自由に想像力をもって描いているのでしょうか?そうは思えないという端的な例を挙げておきます。
宇宙のシーンで、地球を背景にして宇宙戦艦が遊弋する。光線兵器が閃光を発する巨大マシンがある。
こんなシーンは、とても自由に見えるシーンなのですが、どうもおかしいと感じた画像はいっぱいあります。
その原因が、照明にあったりします。
被写体がどのような位置にいようが、よく見えているというのは、その原因がすべての被写体にトップ・ライトであったりするのです。
トップ・ライトはスタジオ内でのライテングですので、そのような照明を地球にあてれば、地球儀にしか見えなくなります。戸外のライテングには、そのようなことはありません。

これをやってしまいますと、マシンのディテールをどのように描き込んでも、すこしも宇宙にいるものには見えません。なまじっかマシンのディテールがリアルすぎるために、出来のいい模型にしか見えないという結果におちいります。
実景の乗り物がプラスチック・モデルにしか見えないという事例は、このぎゃ

くで、画像の解像度が良くなりすぎたために、模型的なディテールの掘り起しをしてしまい、ミニチュアにしか見えなくしているのです。

その種の作画された画像では、ムダな時間と労力をかけてしまったという現実的問題しか見えなくなってしまい、作品のなかの一部（フィクション世界の一部）の被写体にはなっていませんから、ゲームのなかの解説図ぐらいの用途しかないでしょう。

ライティングは、セル絵の場合にも考慮しなければならない問題ですから、アニメーターも配慮すべき問題で、作品ごとに検証すべきなのです。

## 決めポーズからスタートするミス

これはアニメーターの永遠の悪癖というもので、カット頭のポーズは、“動き（芝居）の始まりだから” その動きの決めポーズから描くというもの。

立っているなら両手を真下に下ろしきったポーズ。走っているのでしたら、両手を前後に振り切ったポーズ。これが決めポーズです。

走るポーズの
極端な例など

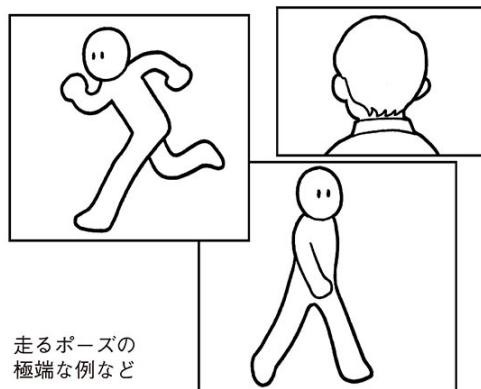
格好つける場合には、それぞれの決めポーズというものがありますので、その一番決まった格好の良いポーズということになりますが、歩いていても走っていても、足を前後に伸ばしきったところか、その中間の足が左右重なるところがそれです。

右図を参照してください。

振り返るのであれば、真後ろのポーズというものになります。

そのポーズに共通するのは、描き手の**描きやすいポーズ**ということです。

それが問題なのです。

なぜ問題なのかという理由については、カッティングやカット頭の項で説明しています。

アニメやデジタルのように、幾百ものカットの積み重ねで出来上がっている作

品は、むしろ、描き手の都合で描いていいものなどはないという覚悟をもってください。
　このことで、無視できない無駄な枚数をかけているのですが、そのことを問題にした制作マンは、現在までのところひとりもおりません。

　動きをつなげる必要のない作画（カット）でも、これと同じようなことが起こります。
　コンテが要求しているアングルが描けない、そのような角度の顔が描けないという理由で、自分の描きやすいポーズやアングル、スタイルでしか描かないケースは山ほどあります。
　人には得意不得意があって当たり前ですし、描きにくいアングルがあるのも当然ですから、すべてを完璧に描いて欲しいと注文をつけるつもりはありません。
　しかし、描けなければどうするのか、という問題については、その解決策を考え、相談し合っていきたいのですが、現実には、演出家のリテークという形でしか行なえないのです。
“考えた上でこれしか出来なかった”という作画と、“倣い性だけで描いている作画”というのは、見ただけで分かるものです。
　そのようなアニメーターの手を見てしまいますと、その人の将来が悲しいということまで分かってしまって本当に辛くなります。

## 動きが速いときは背景も速くする

　この場合の動きとは、“被写体の動き” ということです。セルで描かれているキャラクターのことですが、生物でない被写体の場合もあります。
　また、“被写体の動きが遅ければ、背景も遅くする” とも言えます。
　しかし、すべてケースバイケースなのですから、この両方の原則が適応できない場合もありますが、それでもこれは原則になります。
　ある背景速度が、前後のカットの速度と同じように統一されるべきなのですが、それにしたがいすぎますと、むしろ、同一性が失われるケースがあるのです。
　芝居の展開が止まってしまう、もしくは、後退してしまうというケースがあるのです。
　しかし、それにスタッフが気づかないケースがあるのは、作業としてはまちがいなくやった、という意識がのこっているからで、“見た目の不都合さ” に気がつかないのです。

すなわち、なんとなくシーンとして**まとまりがないと感じた**場合、背景速度が速すぎたり遅すぎるということが原因の場合がよくあるのです。
この場合、背景の速度を動画の速度にあわせて改善してやれば、その一連のシーンが見やすくなり、物語がわかりやすくなったりします。
一見、当り前の作業のようですが、これができない演出家がかなり多いのです。

本当の理由は分かりませんが、そのようなスタッフは、おそらく遠いものは遅く見える、近いものは速く見えるという、それだけの理屈に縛られて作業をしているからだと感じます。
最悪の場合、そのスタッフの運動感覚が通常ではないからかもしれません。

劇的に高揚してきたのなら、背景は速くしていいのです。宇宙の背景だって、戦闘シーンで止まったままで、動画だけが動いたってつまらないでしょう？　ということです。
カット・サイズを違えれば速度感も違ってくるのだから、それぞれに調整しなければならないので、“同じシーンだから同じ目盛りでいい”ということは、絶対にありません。
前後のカットの基本的な速度と違ってしまう場合でも、動画にあわせることを先行させます。そうしますと、全体的に見た場合、メリハリのきいたカット展開になったりして、別の良い効果が現われたりします。
これは、演出家が思い込んでいるスピード感というものがあって、それに固執しているときに起こる傾向ではないか、と睨んでいます。

この場合に気をつけなければならないのは、**見た目の印象**で速くなったのか遅くなったのかということであって、“作業した数字を変更したから問題はない”と考えてはならないということなのです。あくまでも、“見た目”で判定をするのです。

このようなことからも、ぎゃくに、カット（画面）というのは、“ひとつのまとまり感”を要求しているものであるという原則を思い出すことです。
つまり、カットが固有であるべきというのは特例であるべき、と考えなければならないということなのです。
それが分かった上で、固有のカットの創作という高い次元の仕事に挑戦して良いでしょう。

## 錯覚は利用しろ

錯覚は素晴らしい発見である、と書きました。
ディズニーの長編アニメでは、キャラクターに影がついているカットはとても少ないのに、見た後の印象でいえば、全体的に影がついていたという印象をもっています。これがすでに錯覚なのです。

それを達成するために、影がなくても見せられるキャラクターの描き方やファッション、彩色の配分などは考えられてもいますし、個々のアニメーターの作画のチェックも行なってきたようです。むろん、"ノー作監"といって、その作品の作画監督のチェックを受けずに、採用されてしまうカットもあります。
きっとそのようなアニメーターは、作画監督よりも偉い(年寄りの)アニメーターの仕事なのでしょうが、そのようなスタッフと出会った場合は、なるべく仕事を回さないようにします。

さて、錯覚をどのように喚起させているのか、という技術論については、検討をしたことがありませんので書くことはできません。しかし、どのような手法をつかったら信じさせるものが創れるのか、と考えつづける必要があります。
ひとついえることは、生真面目に仕事をしていればそれができる、というものではないということです。
ぼくの事例でいえば、ワンカットのなかで、右と左ではレンズの射角が違っている画面を強引に一枚の画面につなげてしまったケースがあります。
つなぎ合わせの部分は、むろんウソパースの絵です。それを静止絵で見たら、とてもひどい絵ですから使ってはならないとリテークをしてしまうような代物です。
しかし、カメラ・ワークのあるあいだの絵なので問題はないだろう、錯覚に頼ろう、と考えて実行しました。実際、画像として見れば問題がないと感じられたのですが、背景マンは、カメラが動いていようがいまいが、その部分をビデオで止めて眺めて、厭だなぁと唸っているはずなのです。
しかし、映像なんてそんなものなんですよ、と思って欲しいのです。

## 背景の立場

ぼくは背景の作業のことはまったく分かりません。映像＝動く画。この問題だけを考えてきたからです。

ぼくは絵が描けないコンプレックスがあるから、考えたくないのかもしれませんが、良いスタッフと出会えたために、実務を考えないですんだからでしょう。

しかし、そのようなスタッフの手を借りながらも、ひとつだけ気になっていることがあります。

なぜ、背景マンは無駄な絵を描くのか、という点です。セルの絵で隠れてしまう部分にまで丁寧な作画をしてくれるのはありがたいのですが、それは無駄な作業ですから。

しかし、現場的にいえば、セルのキャラクターの動きが分からない背景原図（アニメーターから出る背景の下絵）を持ってこられたら、全部描いておく必要があるだろうし、あとからリテークをくらって描き直しをするのは厭だ、と言われてしまえば、そのとおりで、その状態を認めるしかないのです。

そのようなスタッフですから、彼らが仕事に対処する場合、まず、“一枚の背景のどこを観客が見るのか”と考えます。

そして、アニメーターが作画した背景の原図を、セルの動きを想定しながら、観客が気持ちよく見ることができるレイアウトを描くことから始めます。

二重手間のようですが、背景マンはそうやって、自分が納得しないかぎり筆をもちません。その結果、アニメーターの作画したレイアウトを無視することもあります。

なぜなら、背景マンだけが色がついた画面を想定して、フレームのなかにおさまる絵を描かなければならないのですから、彼らは、映像の“画”を考えるのではなく、一枚の絵としての完成度を高めようとします。

見るポイントに対する感度の違い、というよりも、“配置の違い”があるのです。

これは、映像を積み上げている作業をしている演出家の立場からすると、“画面の骨格ができる”と感じられるために、安心できる素材にはなるのです。

これ以上のことは、それぞれの背景プロダクションの企業秘密のようなものがあって、教えてもらったことがありません。

## カメラマン・宮川一夫の世界

カメラマンの宮川一夫は、1935年から1990年まで仕事をした仕事師です。代表作に、黒澤明監督作品『羅生門』『用心棒』『影武者』などがあります。

この稿は、キネマ旬報社発行の氏の特集本からの抜粋ですが、大変に参考になることをおっしゃってくださっていますので、要約して掲載させていただきます。

◇　観客が見たがっているものを撮る。

◇　カメラマンの仕事は、構図と配光とカメラ・ワークが主となる。

◇　黒を際立たせるために白の艶、グレーの階調の鮮明さが必要。

◇　モノクロームのネガの現像で、フィルムの乳剤である銀を残す“銀残し”という手法も、黒を黒らしくするための表現のひとつとして開発した。

◇　しっかりとした画は、必ずコントラストがある。明るいものがあるから黒を感じる。

◇　暗い画面でも、大事なところは必ずノーマルな露出にしておいて、プリントのときに焼き締める。
（現在は考えられない処理ですが、言葉として覚えておいてください。コンピュータ処理でも似たような技法はあるようです）

◇　影は、照明や光だけでつくるものではなくて、打ち水をするだけでもモノクロームでは黒くなって影に見えたりする。こういう発想を生活観察からできるように心掛ける。

◇　カメラの移動では、縦の動き横の動きが同時につくれるおもしろさがある。

◇　炎をそのまま撮影していいのかと考える。『炎上』（市川崑監督作品）では、金粉をつかって炎を表現した。

◇　フレームの外にも存在するものがある、と感じさせる画を創る。

◇　目線の先に、観客は誰かがいると想像するので、次のカットでは目線のところにその対象を置くレイアウトというものもある。

◇　パン、移動、ズームなども、被写体の動きをキッカケにしてはじめるという意識をもつ必要がある。そうでないとカメラ・ワークが見えてしまう。トリッキーになる場合もある。
（芝居をきっかけに映像を動かすという意味を分かってください）

◇　ズームをとめる場合も、一瞬戻してとめると静止感が出たりするのは、舞踊の所作と同じで、トマレばいい、というものではない。

◇　無理な動きをしても違和感がない。観客が騙される呼吸というものがある。

◇　いい画をつくらず、お芝居をきちんと見せるサイズで押していく場合もある。

**◇　信条は、映画は森羅万象を映すものだから、カメラマンは引き出しが一杯詰まっている方がいい。**
**【『宮川一夫の世界』（キネマ旬報社刊）より】**

ぼくは今日まで、実写のスタッフのこのような記事を読んだことがなかったのですが、すべてに同意できます。ことに、最後の教訓は、スタッフたるものすべからくこのような心構えで仕事に臨む必要があると実感できます。
老人の言う古いことばかりで、アニメの場合には関係がない、とは思わないでください。

## 枚数減らしの手法

スケジュールに追われ、制作条件を省力化する必要のあるＴＶ作品では、枚数を減らすことは、大切な任務になります。コンテ・マンたちは、これを無視して好きな画面をつくってはいけません。
ぎゃくに、枚数減らしに馴れすぎたコンテ・マンと演出家は、映画に迫ることができなくなります。機械的な仕事をつづけていますと、いつの間にか“倣い性”におちいってしまうのです。怠惰になって発想が貧相になっているのです。

とはいえ、ここに書く事項は、古いセル・アニメのテクニックですが、デジタル時代になっても、無数にある画像データを流用する場合に適応できる考え方でもあります。

使い回しのカットは、機械的に指定されているものをつかうのではなく、以前につくったカットを覚えておいて、再利用するときには、ちょっと手を加えて“違う物”にしてつかうマメさが必要です。
“兼用する”というのは、そのまま使うということではないのです。しかし、そのまま使う、という通念が支配的になっているのは、不精をしているからです。マニュアル思考という言い方もしておきます。
使いようによっては、使い回しのカット（バンク、BANK ＝兼用カット）とは見えないように使えるのですから、簡単に手を加えられる方法を思いつけるように、日頃から訓練をしなければなりません。

このような発想から、キャラクターの服装を変えてはならないという条件が、発生したのです。服がいちいち変わってしまったら、使い回しはできませんからね。

そのようなことから、左右対称のキャラクターだと便利に再利用できるからいい、と発想する時代もありました。
セルを裏返しにして彩色すれば、再利用の可能性は増えるわけで、右向きのキャラクターを作画するのが苦手なアニメーターなら、左向きに作画しておいて、裏返しにして清書することもできるので、それは便利です。デジタルなら水平反転はもっと簡単です。

また、作画する場合に、BANK につかえそうなカットなら、癖のないカットにしておく配慮もまた有効です。つかいやすくなるからです。
しかも、そのカットをつかうときにも、フレーミングを少し変えるとか、動きのタイミングを変えたりして、少しでも新しいものにする努力をしなければなりません。
逆シートを流用することも、有効です。
これは、カットのなかでつかわれている動きを、逆の動きにしてつかうことです。
カット頭につかえば、カットつなぎをアクション・カットにすることができて、“つなぎ” がきれいになります。そのぎゃくに、カット尻でつかって、次のカットのつなぎに利用することもできます。
もちろん、カット内でのメインの動きだったりしますから、全部をつかうことはできませんし、動き（芝居）によっては流用できないものもあります。

しかし、ひとつの目的で描かれたものは、他には使えないという固定した考え方はやめて、なんでも利用するという精神がリミテッド・アニメでは必要なのです。
そのていどの加工や流用は、演出家が億劫がらずにおこなうべきです。

クリカエシの動画などを、前に使ったタイミングのままつかうのでは、機械的すぎて、演出家のやることではありません。
この使い回しのカットの考え方は、BANK システムの省力化の意味だけではなく、舞台が現実に見たものでないような作品では、全体の画面構成が整理されて、**見やすい作品**になりますので、積極的な意味で有利な面もあるのです。

つぎに、これをやりすぎますと撮影が大変なので、乱用は禁物なのですが、ヒキセルの多用です……。

また、オフ芝居の採用もあります。

動きの凄い芝居、作画の大変なキャラクターは、画面の外で芝居をやっているという構成にしてしまって、音声と台詞でゴマカス演出を心掛けるのです。
しかし、これもやりすぎますと、作品としてはまったくつまらないものになりますから、ほどほどにしなければなりません。が、忘れてはならない手法ではあります。

あとは、PAN（パン）。T.U.（トラック・アップ）。T.B.（トラック・バック）というカメラ・ワークを乱用することです。
カメラ・ワークだって動きですから、遠慮する必要はありません。しかし、撮影部のスタッフとは大喧嘩になるでしょうし、かなりつまらない作品になります。
ですから、やり過ぎたと感じたら、少しは動かすということを思い出します。
そのときには、作画の大変なキャラクターのフル・サイズを10カットつづけるのではなく、アップにしてやるとか、超ロングにするとかして作画量の配分を考えます。この配慮は、アニメーターを救います。

コンテ・マンと演出家の無神経が理由で、現場を泣かせるようなことはしてはなりません。
カット、カットのサイズの飛躍はダイナミズムを生むうえで有益なのですから、その変化を想定して構成することは、作品的に有利にはたらくでしょう。
これらの考え方は貧困の極みとは思いませんが、仕上がりについては、各スタッフのセンスが問われることになります。
そして、こんなことをテキストに書くこと自体、創作に対する冒涜だと罵る方がいらっしゃるのを知っていますし、ぼくに枚数をかけない演出の指導などできるわけがない、とせせら笑うスタッフがいるのも知っていますから、全面的に有効だとはいえないようです。

映像の原則

# 第10章

# 究極の演出心得

アニメ屋が映画を語ることは不思議ではない
日本がマンガ大国になった理由
映像制作を邪魔するものは映像制作そのもの／別の基準を持ち込まない
表面ヅラを真似する（アレンジの要諦）／企画と映像志向を組む
なんとなくすっぽ抜けているカットの意味
一枚の絵を見ているだけではリテークはできない
画が良くなると見えなくなる／演劇的センスは不要か？
視覚感度の進化がもたらすもの／芝居の鬘をリアルにするまちがい
ラフ・スケッチで感情表現を見つける／演技のためのデッサン
心理描写を考える／光と影のフォトジェニック
“間”が演技、演技の要締は“間”／台詞配分

# 第10章　究極の演出心得

## アニメ屋が映画を語ることは不思議ではない

アニメはマンガ絵をつかっていますから、映画よりコマ・マンガにちかいと感じている人がいるようです。そして、コマ・マンガを原作にした映画が制作されるようになってからは、コマ･マンガに隣接しているアニメを好きだということは、特別な趣味と思いたがっている人がまだいるようです。

しかし、世界的にもアニメ的な趣向は特別なものでなくなっていますから、そのような意識をもつのはとても損なことです。思考回路が狭くなるからです。

このことは、アニメはアニメ、デジタルはデジタルという考え方にもつながり、そのような発想からでは、アニメは、アニメが好きな人以外には楽しめないということになります。

そのような理解では、興行収入500億円などということはあり得ないことになりますし、ディズニーが世界中の人に愛されていることなども、解釈のしようがなくなります。まして、人の生き方が作品に現れているというようなことも想像できないでしょう。

だとしたら、人の暮らしが風土と関係があるなどということは、想像外のことになって、学問をする意味なども想像できなくなります。

創作行為というのは、可能性をもとめるものですから、前例がないものにチャレンジするという精神が基本にあります。テクスチャーにあるものをつかい、マニュアルがなければわからないという話ではないのです。

ここまで書いてきたことでも、総論では筋がとおっていても、各論では矛盾だらけですし、実際と理想の矛盾があって、それを解決するだけが仕事になってしまうので、矛盾だらけの仕事をしろ、とも書いてきました。

これでは､映像制作の仕事などできないと感じる方もいるでしょうが､それでも､映画が好きで、映像制作をやってみたいと思う方はいるわけですから、この矛盾をどのように解決したらいいのか、と考えなければなりません。

創作については、技術や方法論に解決策はありません。解決策をもとめていったらある方法か生まれた、というのが順序です。このテキストもそうで、理想に向かうための実務的な基礎知識しか書いてありません。

ここから“いかに応用するか”という独自の判断と創意が、創作を喚起するのです。

仕事になれきった人は、創意や思考が過去のものであったり、疲れて老い、貧しくなっていくようです。ぼくも、『ガンダム』というタイトルで汚染されて死に体になったために、働き盛りの年代では、新しい仕事ができなくなっていました。

では、どこに解決策を求めるかといえば、結局、時代性にあった一般的了解を取りつけられるものを探る、創る、ということになります。

とすれば、専門的、とか、プロ的判断が創作行為にもっとも障害になることかもしれないのです。それでも、プロがいるではないか、という反論にこたえるなら、そのようなプロは優れているからで、そのような方は日夜勉強なさっています。

## 日本がマンガ大国になった理由

これは映像とは関係がないテーマなのですが、それでも視覚印象にかかわるテーマなので書いておきます。

心臓の位置から考えて、舞台の上手下手が発生したと書きました。ということは、右上から左下にむかって見る（読む）のは、この原則にのっとって考えれば“流し見”ができるきわめて自然な感受行為なのです。

縦書きの文章で吹き出しの台詞を読むのも、視覚印象としてはきわめて自然で、理解するうえでも精神的に楽に感じられます。が、じつは、自然すぎて、すべて受動的に“受け流せる印象展開”になります。

日本人はこの方式に馴れて、思考回路と表現が感覚的に一致していると思えますが、それで、同時に創作もしてきました。

西洋や韓国、東南アジアのマンガの視覚印象は、ぎゃくです。横書きの文章を左から右に読み、コマ運びも左から右に展開して、台詞も同じ方向性に読みますから問題はないようですが、視覚移動は、たえず下手から上手です。

たえず上昇指向を喚起します。

逆にいえば、読むという理解力、論理的思考を立ち上がらせなければならないという“力”が必要になります。

ですから、それらのマンガを読みますと抵抗があり、視覚印象以前に、脳のどこかでまず理解するという転換作業があって“マンガを見る”という感覚があるようです。

西欧で理学的な思考が発達し、哲学という分野を発達させたのは、この言語の

表示形態とかかわっていると考えられます。
それが思考回路にもかかわっていて、人間の生理的な何かが横書きと左から右に読むものを欲求したのではないかと考えるべきでしょうが、その原因と欲求のありようについては想像がつきません。

横書きでも、アラビア（他にもあるのでしょうが知りません）のような右から左に読む文化圏だってあるのですから、生理的文化的な欲求の違いというものはあったはずでしょう。
哲学的思索については、横書きのインド哲学がなぜ中国の漢字文化に翻訳して受け入れられたのかは分かりませんので、視覚印象が、決定的に思考要因に差異を生んだと考えるのは早計かもしれません。
が、視覚印象そのままに受容できるという“流し見”を可能にしてくれた要素が日本のマンガにあったために、大人までが読むものに成長したのではないのでしょうか。
そうでなければ、大人が感嘆するような歴史物、文芸的なもの、学術紹介のようなテーマまでがマンガが使われるようにはならなかったでしょう。

アメリカでは、1950年代に、マンガが一般化しようとしたとき、共産主義思想を排斥するレッドパージ運動のように、政治的にマンガに弾圧をくわえた時代もありました。
それを考慮する必要はあるのですが、それでも、英語のマンガ絵を多用した軍事的なマニュアルなどは、一見コマ漫画に似てはいても、あくまでも実務的に作業を理解しろというものですから、横文字を読み理解するという理知的作業を前提にしているものであって、日本のコマ・マンガとは一線を画すものだと感じています。

## 映像制作を邪魔するものは映像制作そのもの

ドラマのなかに描かれ創作されたあるシーンは、その映像空間のなかでは“現実”です。
現実であれば、それぞれのカットは“架空現実のなかの一定の時間の流れ”を描いていることになりますから、それぞれのカットのなかの時間も同じ連続性が保たれていなければ、同じ時間の流れには見えません。
しかし、現実に画像を制作するプロセスは、同時的に制作されることはありま

せんし、実写で数台のカメラをつかって同時に撮影したカットでも、そのカットをつなぐ場合、撮影時間にそってつないでも、つながって見えないことのほうが多いのです。

なぜなら、画像を撮影してしまったあとでは、画像そのものの独自性（独自の存在意味が発生した、と理解してください）があるために、撮影時間に準じたタイムコードにしたがって撮影した素材をつないでも、つながらないのです。

この具体例については、ＴＶのスタジオ番組を録画して音を消して見れば証明されます。カットとカットは物理的につながっていても、映像としてはつながっていない事実を見ることができます。

音があると連続して見えていた映像というのは、ライブであるのを承知していた観客の意識がつなげて見ていただけなのです。

しかし、フィクション（物語）を描く場合は、これは許されません。

描かれる世界は、前提としてカメラのない架空の舞台ですから、物語を見せながらも、舞台そのものの広さから、人物関係までを**その世界の現実として**表現しなければならないからです。

実写の物語でも同じで、シブヤで撮影しても、雰囲気が物語にあっているのかいないのかという問題を考えて、物語に必要なものは映し込む、または、不必要なものは排除するセンスが必要になってくるのです。

しかも、撮影は、物語が必要とする時間内でおこなわれませんし、アニメでも背景マンやアニメーターが違ったりもしますから、**映像的同一性を獲得する**のはかなり難しいのです。

そのために､基礎技術として“連続性”を演出できる能力がもとめられるのです。

しかし、それは技術ですから、映像的な処理（映像としての創作性）をほどこすことで解決できますが、その技術をつかった瞬間に、カットのつくる映像の流れは現実のものではなく、創作されたものになります。

“創作されたもの＝物語的に”ということですから、**“ロジック的に連続性を確保したもの”**でもあり、その瞬間に、そのカットは映像的なダイナミズムを獲得したことになります。

このレベルが理解できれば、映像的にはウソをやった方がいい、“視覚の錯覚を利用する”というレベルにまでいきつくようになります。

そのようにフィクションをフィクションとして描く手法を手に入れればいれるほど、それを際立たせるためには、穏やかな表現や、同一のスピード感が一定の

連続性で演出できる適確な映像処理を身につける必要性がでてきます。
それが､映像的な変化（センスオブワンダー＝うわっー凄い､という感じのもの）を創作することができる基礎になるのです。

このように考えれば、じつは、映像制作をする事情というものが、映像世界を創出するうえでの障害になっていることが多くて、その現場的な事情や感覚をいかに排除するかということが仕事になってしまうのが現実なのです。
現場がこうだから“しかたがない”という事や､現場を知りすぎているために“映像的な判定”をまちがうケースは、実写とアニメの現場に共にあります。そのために、映像制作を邪魔する要因は、映像制作をするということ自体にあると警戒すべきなのです。

実写でそれを端的に示している作品があります。もっともこれは東京に住んでいる人にしかわからない例かもしれないのですが、ソフィア･コッポラ監督の『ロスト・イン・トランスレーション』（2003 年）は、映像的に優れて現場を切りとっていて、現場の事情を考慮していません。かつ、つぎの項目にかかわる問題もクリアして、“カットは流れるもの”ということを作為的に取り出している編集技術もふくめて秀逸です。

## 別の基準を持ち込まない

演出的にひとつのカットのことを考えているときに、別のアイデア、別の判断基準、別の何かをもちこんではいけません。
この規定は、前項の記述の半分とは矛盾しますが、作品として完成させていくときには、この整合性はとられなければなりません。
作品というものは、ひとつのアイデアから生まれます。しかし、ひとつのアイデアでは作品はできあがりません。いくつもの要素が組み合わされて新しいものが創り出されるものです。
そうでなければ、神話や昔話、伝説などで、あらゆる物語が語りつくされていますから、新しいものなどは創作されようがないのです。
しかしながら､それでも､作品に“異質のもの”をもちこむことは許されません。そうしませんと、チグハグなものが入って作品がまとまらなくなるからです。

異種格闘技的にいろいろな要因を組み合わせて新しい物語をつくれ、といいな

がら、なぜ“別の判断基準＝異質なもの”をもちこむな、というのか？
　発想は良い、基本の物語ライン（ストーリー）も良い。いくつもの要素が入っていて、アクションあり、コミカルでもあり、ラブストーリーあり、戦争物っぽいし、神話の要素も入っているので、誰にでも分かるストーリーである……と、ここまでは問題なくすすんだとします。
　しかし、ここまでは、アイデアとラフ・ストーリーというレベルでしょう。
　問題が起こるのは、このあとなのです。
　具体的なプロット（ストーリーをこのような段取りですすめていこうと、シーン割りをしたぐらいのプラン）を考えていく段階で、セットの数、登場人物の整理、ストーリーの変更などいろいろな要因を考えて、具体的なシナリオ化への作業にはいっていきますと、テーマとストーリーを補強しない別ものを思いついたりします。

**別なもの＝異質なもの＝テーマとストーリーに無関係なもの。**

　このように規定できます。が、ここでの“異質なものとそうでないもの”の判定はとんでもなく難しくなるのです。

　企画の段階で考えていたフィーリングやストーリーを考えるうえで、キャラクターの性格描写のフィーリングにちょっと違う要素であっても、それが決定的に異質なものである、と判定することはかなり難しいのです。
　センスの悪いアイデアには、企画の段階でさえも“別物”の要素が入ってしまうことがありますが、いくつものありそうな要素を組み合わせている企画であれば、この判定はますます難しくなります。
　ですから、言葉でいえば、基本路線に合わない色合いが違うものはいれてはならない、というぐらいが精一杯で、このことは、演出にも、演技、作画、撮影、照明、美術、造型一般、衣装、結髪などのすべての創作部門にいえることです。

　演出の段階でも、他の価値基準をもちこんでしまうことがあります。
　その場合も、そのアイデアはカットの足を引っ張るように作用してしまって、決して作品をいいものにはしません。
　次のような例がありました。
　劇場向けのアニメで、アイデアもテーマも基本ストーリーも良いにもかかわらず、物語展開になると、ディズニー・アニメに出てくるような小さい動物が、主人公の少年のペットとして出てくる。軍隊を出動させるために、ペンタゴンらし

いシーンがあった方がリアルらしいからと、そのようなシーンを制作する。狂言回しには、FBI らしい人物を出したほうがいいと考えて出演させる。子供の母親はシングル・マザーにして、もうひとりの準主役とラストでラブラブになる。
　このストーリー仕立ての道具だては、すべて過去の作品にあったもののコピーです。
　小さな漁村に寂しがり屋の巨大なロボットが友情を求めてやってくるという良いテーマは、そのような既存の方法論の真似をした語り口と粉飾によって、陳腐なものになってしまいました。そのような作品ですから、冒頭に出演していたペットの動物はいつの間にかいなくなっていたりします。
　ストーリーからプロット、コンストラクション（構成、構造、組み立て）が、作品の元のアイデアから敷衍されたものでなく、クリエーターでないスタッフの好みで放り込まれた出物腫れ物のおかげで、作品のテーマを殺して駄作にしたのです。この作品のタイトルは、関係スタッフの名誉にかけて書くことはできませんが、最悪の例であり珍しいものでもないのです。

　ロボット物は、もともと“巨大ロボットの活躍”と“人の物語”などという異種格闘技の性格をもった作品です。そのようなものには“別の物だらけ満載”なのだから判断基準などはないのだろう、と感じていらっしゃる方がいるでしょうが、それは徹底的にまちがいなのです。
　物語にテーマがありますから“そのテーマの範囲”という厳然とした基準が設定され、そのなかで“巨大ロボット”を物語のうえでどのような位置づけにするかと考えて、ストーリーを構成していくのですから、ロボットについての考え方にもある巾が設定されています。
　この基準をどのように設定するかについては、面倒でとても説明できませんが、このような基準を理解するためには、文芸的なセンス―シナリオを読める―と、それを理解できる能力がなければ、創作することなどはできないのです。

## 表面ヅラを真似する（アレンジの要諦）

　見た目の技術的なことは、すぐに真似ができます。
　とても良い例が、1999 年に公開された映画『マトリックス』の 360 度から被写体を撮影した映像とロングコートのアクションです。いまや古い映画になってしまいましたが、以降、現在までその汚染は濃厚に受け継がれています。
　若いうちは誰でもやってしまうことですから、それほど恥ずかしいことではあ

りませんが、そろそろ別の視点を創作してほしいものです。

ストーリー・ラインそのものの真似から、人物配置に知ったものを流用すること、シチュエーション（状況＝舞台設定）を流用する、キャラクターの性格設定を流用する、関係性を流用する。演出手法も、カメラ・ワークも、演技でもそうですから、録音にいたるまで、技術で真似できないものはありません。

フランスのジョルジュ・ポルティという文芸評論家によれば、“劇の局面というのは36しかない”というくらいですから、独自性などそれほど明確に確立できるものではないのです。

流用、真似が創作の基本と考えても良いくらいです。

しかし、それでも、新しい作品、新しい表現が“瓢箪から駒”の例えのとおり生まれています。

それも事実ですから、真似だけが良いとはいえないのです。

クリエイティビティの問題は複雑すぎ、高尚すぎますので、ぼくには書けませんが、現場的な皮膚感覚でいえば、表面面（ひょうめんづら）をそのまま真似するなということです。

見たままをコピーするなということです。

アレンジすれば良いのですが、当初の作品企画の枠の範囲から導き出される巾があり、“その巾にあわせて”か、あるいは、“作品の巾から導き出されるスタイルにアレンジする”ということになりますが、これ以上の説明はできません。

“まんま”の採用はコピー以下ですから、たとえキャラクターや戦術の名前を変えようが、描写が同じなら、『碁』のルールのまま、碁石の色を赤と黄色に変えただけにすぎませんから、新しいゲームを創出したことにはなりません。

では、アレンジの問題を意識しながら、それでも独自性のあるものにするというのはどういうことでしょうか？　答えられないと思いますが、このように考えたらどうでしょうか？

絶対的に新しいものが世の中にひとつだけあります。それは、世の中は変わっていく。時代が変わっていく。**明日は新しい、**のです。

この時代性に合わせていくことは、少なくとも回顧でもなければ、コピーしようにもコピーのしようがありませんから、“次の時代のスタイルになるものを発見する”“その表現の方法を考えてみる”、と考えてはいかがでしょうか？

自分の問題として言い直せば、時代性を見ることができる感性を自らに育てることで、これが有効と感じるのは、俊英、ヒーローといわれる新しい才能は、年寄りの博学者からは生まれていないという事実です。
知識があるだけではダメなのですから、コピーができるということは、それだけの知識があるということになり、感覚は年寄り的かもしれないのです。
それでも、俊英、ヒーローたちは、たまたま当たっただけではなく、その背景には、十数歳までに基礎的な勉強はしているということです。
天才的といわれている人たちは、勉強しているという意識はなく、好きであったために基礎学力を十数歳までに身につけてしまう学問を仕込んでいたのです。そのうえで、新しい何かをやっていける人は、俊英でありヒーローになります。
偶然で達成されることではないのです。
しかし、大衆の保守性を無視できない、という意見も全否定できません。

## 企画と映像志向を組む

コマ・マンガのコマ絵は、ストーリー（ここでは理屈と翻訳します）で強引に転換させて、次のコマを見せるようにしているコマ絵で、そのコマ絵は、視覚表現が固定されたもので、その視覚印象を読者が脳内で連続性を発生させて読んでいるものなので、表現そのものは動的でなくてもいいのです。
しかし、映像作品のカットはすべてが連続して、物語の流れを発生させるピース（断片）であって、個的に存在できないのですが、デジタル技術への過信やＣＭの悪しき影響、理屈で考えてしまっていたりするからでしょう。映像派を自認する映画監督は、どうしてもカットそれぞれの完成度だけに目がいっているようです。それを若い出資者やプロデューサーが黙認してしまっている傾向もあります。
しかし、いくら早いカットの連続でも、視覚印象がぶつかり合うカットでも、**ストーリーが進展していなければ、冗漫なダルイ作品になってしまう**ということは、分かって欲しいものです。

しかし、最近は、リミテッド・アニメの感覚をトータルにつかんで、劇場向けの作品まで創れる世代も現れているのですから、絶望はしていません。
邦画の世界では、回顧的な思考がみられたり、マンガ・アニメ世代が本能的にマンガ的なものを持ち込んでいたりして、大作、小品にかかわらずふたつの雰囲気を感じます。

古めかしい感覚と薄っぺらいという感覚で、映像構造を構築するという表現に適合するものがないように見受けられることです。

つまり、映像作品にするためのこしらえを考慮していないという感覚がつきまとうのです。

そのような作品が製作されつづけていますと、技術的な各論の問題をあげつらってもしかたがないとも思います。

そのような関係者には、せっかく仕事をさせてもらえるのだから、せめて、“企画は叩け”“過去の亡霊に取り憑かれるな”“つごうの動機では撮るな”と提言します。

**映画の肝は、企画です。**

その企画の方向性が、“映像を志向しているのか”と気になるのです。

そうなれば、“シナリオ構造論”というフィーリングを目指して、その硬い感覚から出発して、“文章の企画から映像を志向するプラン”を立てていただきたいと願うのです。

せっかくのスタジオ・ワークを無駄にしたくないから、撮らせてもらえるだけでいい、という感触を払拭する努力をしろ、ということです。

年寄りの戯言だ、と罵ってくれていいのですが……。

## なんとなくすっぽ抜けているカットの意味

最終作業の編集の段階で、しばしば出会うのが、映像上で“なんとなくすっぽ抜けている”もしくは、“不足感があるカット”というものがあります。

“なんか変”というヤツです。

むろん、自分が演出して撮影したものであれば、そんなことを感じるカットはないと考えてしまいますが、撮影まではカットを個々にチェックしているだけで、全体の流れとして見てはいませんから、あくまでも“プラン”“予定としていい”という基準でチェックしているだけです。

全体の映像が見下せて（カットをつないで動いたものを一気に見る）、初めて発見する不足感とか、変、妙だ、なにか抜けている、ごちゃごちゃしている、と感じられることがあるのです。

その場合の原因は、明確にカットの集積体である映像が説明し、描くべきものが描かれていないことを意味しているのです。

どこかに手抜きやミスがあるはずですから、カット全体をチェックしなければなりません。

実写では撮り直しは不可能ですから、シーンごとのラフ編集したものをそのつどつなげるものはつないでチェックして、セットがバラされる前にリテーク撮影をおこなう努力をします。(現場的には難しいことですが、やるときはやります)
アニメやデジタルではこのリテークは、実写よりは可能ですから、作業をさかのぼってそのカットをチェックしてみるべきです。
意外と下手なままの絵であったり、カットの意味を精査しないで作画したものをオーケーしてしまったということが分かったりします。

しかし、問題もあります。
当初の演出プランの段階での思い込みに縛られてしまっている場合には、この改善作業はできません。だからこそ、全体を見て感じられる"変なもの"はまちがいなく、何かのミスを示しているのですから、悲観せずにできる範囲での手直しをします。
"手直しをしなければならない"という部分を見つけられただけでも才能があるのですから、直しきることができれば、それは立派なものです。

ですから、カットがそろった段階で映像を見るときには、当初のプランニングを忘れて、映像になっている結果の情報だけで物語が読み取れるのか、展開や演技が的確であるのかと判断するように、自分を訓練するのです。
とはいえ、"作業の途上でいじりすぎたかもしれない"という感覚がのこっている場合は、初心にかえれば改善策を発見できるということもありますから、意識の置きどころが難しいところです。

なにしろ、前提を無視した改訂というのは改竄になるわけですから、あくまでも"リテークする"という範囲は、"当初の予定を踏み外してならない"という条件がつきます。
しかし、現実は、これも守られない原則でもありますから、スタジオ・ワークのなかにおける創作作業というのは、決して自由なものではないのです。

## 一枚の絵を見ているだけではリテークはできない

これを言い換えますと、ひとつの演技を見ているだけでも、ワン・カットを見ているだけでも、背景や美術を見ているだけでもリテークはできないということです。

こういう経験があります。

不足感のあるカットを映像上で見つけて、数日後に問題のカットを探し出してもらって、さて、リテークの指示を出そうとしたときに、背景とセルを重ねて見るかぎり、リテーク要素というものを発見できなかったという例です。

フィルムを見ているのですから、その映像の印象からリテークをしなければならないと考えたのですが、その理由がどうしても明確でない。作画が良かったりすればなおのこと、カットそのものに問題がないように見えます。

リテークの数が多い場合、このような問題はいつもおこります。むしろ、感覚的にリテークをしなければならない、と感じたようなカットの場合、その原因があいまいであったりしますから、これが起こるのです。

この場合は、一枚の絵を見てリテークしない、と決めるのは危険なことですから、映像に戻る。映像全体を見て、“なぜ自分がリテークをしなければならないと感じたのか”ということをチェックするのです。

そうすると、今度は具体的な視点をもって映像を見ますから、動く絵（映像）が何を不足しているか教えてくれます。

この視点は、アフレコやダビング作業でもいえることで、演技、効果音、音楽などのあり方を考える場合（この場合は、それぞれの作業を判定する、という性格の仕事になります）もまったく同じです。全体のなかでまちがいがないか、と意識して聞いていれば、問題点というのは自動的に分かります。

しかし、演出家というのは、意外とひとつのイメージを持ちすぎるために、まちがった決定をします。細部の累積が作品をつくるのですから、いくつかの細部のイメージだけが具体的に頭に残っていたりして、まちがった意思決定をしてしまいます。

これを自己管理するのはとんでもなく難しいのです。

印象が良い作品というのは、あくまでも前後の関係性から、もしくは、全体の印象があればこそ良かったと記憶されるものですから、“印象をつけるためにそこだけを考える”という発想だけはしてはならないのです。

## 画が良くなると見えなくなる

手書きのアニメでは、画が良くなると絵そのものが見えなくなります。
別に変な書き方をしているのではなくてそうなのですが、どういうときに起こる現象かといえば、絵がまずい、レイアウトがまずい、動きがまずいということでリテークした場合にこの感覚を経験することができます。
お話にそっている絵であっても、絵がまずければそのまずさだけが見えてしまいます。見ていてひっかかる、トメっぽく見える、というヤツです。
力の入ったポーズとか力んだレイアウトをつづけていると、その“力の入った”部分しか見えません。その場合は、上手な作画でも、その“力の入った”部分しか見えませんからヒッカカッタ見え方になって、まずい絵にちかい印象になります。
そのような絵を流れにそったリテークをして作品にはめ込みますと、そのカットで描かれるべき表現が、前後の流れのなかに埋め込まれてしまいますので、自然なものになって絵そのものが見えなくなるのです。
それでいて、物語をより適切に描いたものになっているわけですから、“いいもの”という印象しかのこらないのです。
すべてのカットがそのように仕上げるべきなのです。
このリテーク感覚を身につけられるようになりますと、どのように直したらいいのかということが分かる基準というものも手に入れられます。
しかし、現実は、目立たせようとするリテーク作業の方が多いという裏腹な作業が横行しています。

## 演劇的センスは不要か？

これは自分自身の問題なのですが、生まれて初めて作画を見せられたときに、その作画のなかに現れているポーズや動きの速度が正確なのか、まったく分かりませんでした。まして、現実の肉体をつかった役者の演技がいいのか悪いのかも分かりませんでした。
ですから、アフレコに立ち合ったときに、台詞の違いが聞きわけられないのも当然のことでした。
現在でも、それが分かるとは思っていませんが、それでも、“アニメの画面のうえでならこんなものだろう”という検討は多少つくようになりました。
そのレベルでも、アニメを演出しているように見えるのは、かぎられた表現（動

く絵をつかうという制限です。肉体をつかうための制約もあるのですが）のなかでの“表現の段取り”はこのようなものだ、という技術論が身についているからでしょう。

声優のシステムができあがったとみえる現場では、いまさら演劇的な問題について、どうのという必要はないでしょうし、アニメが市民権を得たおかげで、演劇人も顔出しの役者さんもおっくうがらずにアニメに出演してくれるおかげで、声優オンリーのキャスティグよりも巾の広がりは感じられるようになりました。
ギトギトにアニメっぽくなくて、“角が取れている”という感覚です。

それでも、声優っぽい、アニメっぽい、と聞こえる作品がメインを張っている作品の方が多いのは、悪いといえない部分もあるからです。なぜなら、圧倒的な記号性をもっているキャラクターには、かなり明確に特徴的な個性を貼り付けないといけないからです。そのためには、声優的なものが必要ではあるのです。
しかし、そうはいっても、“現代的な傾向”という単一色に聞こえる編成がいいとは思えません。

演劇の役者には、声優にくらべるとやや生っぽすぎる傾向や、声優にくらべれば聞きづらい部分があったりして、アニメ好きのスタッフには抵抗があるようなのですが、それに満足してしまえば、次にいけないのだから、というのがぼくの立場でもあるのです。
このような現実に、“このような声の聞こえ方をするキャラクターもある”“芝居って、それだけではないぞ”というものを見せていきたいのです。
生ものの役者とそれが身につけている演劇的なものを取り込んで、幅の広さと底の深さをつけたしたいのです。

## 視覚感度の進化がもたらすもの

面倒な見出しをつけましたが、デジタル社会になって、ハードウェアの性能向上が、必ずしも良い結果をもたらしてはいない、と感じるようになったということです。
我々の世代までは、映像で動きを捕えることに欲望して、それを利用して物語ることができることだけで満足していました。
しかし、表現は下手（絵も下手）で、また、機材の性能不足もあって、理想的

な表現ができず、このていど、という妥協の連続をしたものです。
それでも、前例がない技術であり、かつ性能不足をおぎなうために、マンパワーとアイデアをはたらかせて、新しい表現媒体に成長させてきました。
まして、我々の先人たちは、社会的に認知されていない職場に率先して身を投じて、より劣悪な状況と悪い性能の機材で、表現の機能を高める努力を重ねながら、それぞれの時代の名作を生んでいったのです。

しかし、日本でマンガが膨大に出版され、ビジュアル媒体が巷にあふれるようになれば、技術的精度はあがり、それを受け入れる人びとも、動きのなかの一瞬を見届ける感度が高くなってきたのですが、作品数に比例した名作が生まれてはいませんし、きれいな映像（絵）と汚い映像（絵）が並存する状況になっています。
映像に不感症になったのか、見るという欲望がふかくなったのか。解剖写真や顕微鏡写真的なディテールの描写と精緻すぎる線画があらわれ、観客がたっぷりと凝視できるような静止画の陳列とかで、表現が両極のどちらかにいくという感覚が蔓延しているように感じます。

“同じようなモブシーン”と“同じようなジェットコースター的動き”と“同じようなアクション展開”と“同じような空中回転”と“同じようなイケメンとヌード”といった無数の“同じようななにか”が映し出されつづけられて、それが見世物なのか、ということです。
それでは、物語は画像のむこうに消えていきます。
社会的にいえば、誰でもが映像をつくれるようになって、映像の仕事が後ろめたい職業ではないと認識されるようになったため、本来、この仕事に向いていない人が参入してきて、映像を汚しているという気配を感じないでもありません。
好きこそ物の上手なれの“好き”のレベルが、時代によって格段の実力差、センスの差になっているのは認めますが、だからといって、自分はどこのレベルにいるのかという値踏みはしていただきたいし、それを支援しようとする関係者は、映像の理想といった志（こころざし）をお腹のなかに持っていていただきたいのです。

## 芝居の鬘をリアルにするまちがい

実写の時代劇の世界で、演劇用の本来オーバー・デフォルメな鬘（かつら）を、リアルであるかもしれない時代劇に持ち込んでしまったという無神経さは、制作論、演技論にもつうじる無神経さと同じだと感じています。

時代考証の専門書には、必ず書いてある酒の道具の“とっくり”は、明治以降にあらわれたものなのですが、これが守られた時代劇はまずありません。
観客が分からなくなっているのだからいいじゃないか、みんなでやれば怖くない、の精神ですね。
先の項目で映画の先人たちの業績を誉めましたが、全部を誉めるわけにはいかない面もあるのです。活動写真だけが好きな人が、時代考証に詳しいわけはないのです。
人間がやる事というのは、このようなもので、これは、アニメにかぎらず、ということです。
このように書いて、思い出した事例があります。

コンスタンチン・スタニスラフスキーの『俳優の仕事』（未来社刊）に、役者志望の学生に歴史的な衣装を作らせる授業というものもさせている、という紹介があります。
数十人の生徒を数グループにわけて、いろいろな時代や地方の衣装を調べさせ、型紙をとり、縫製させて、それを着こなしてみせる発表会までやるのです。
この過程で、その時代性や地域性の違いを学習することになり、別のグループの別の時代や地方の衣装との比較をすることで、その違いも理解できるようになる。かつ、着こなすということが、時代性を意識できるようになりますから、時代劇へのアプローチの糸口になるというのです。
基礎学力のあり方としては、憧憬に値します。が、今でもモスクワでやっているのでしょうか？

映像作品がアート至上主義でいいのか、といったような原理的な問題も、いまだ討論されているようですから、いろいろな基準が混在していて、“まだこなれた媒体ではない”と考えるべきでしょう。
この世界に参入する人たちも、ただ映像媒体そのものに浮かれているだけなのかもしれません。
このようなことであれば、まだやることがいっぱいあるジャンルだと想像できますので、若い諸君には、革新を目指していただきたいと願うのです。

## ラフ・スケッチで感情表現を見つける

作画での演技の問題を考えるとき“感情表現を的確にすればいい”ということです。

先に物理的なことを指摘しておきますと、ＴＶサイズと映画サイズでは、演技は違ってきます。むろん、舞台でも違ってきます。

この事例をアニメの例で説明しますと、アップ・サイズとロング・サイズでの口の開き方の大きさは違える必要がある、というところにまでつながります。

動きの間隔がフレーミングとの対比によって見え方が変わるのですから、それにあった大きさ（口の動く距離）にしませんと、とんでもなく大きな動きになったり、そのぎゃくに、まったく見えなくなったりして、それに音声が張り付いていないといったことが起こります。

それは、まばたきも同じで、瞳の大きさで作画的配慮が違ってきます。それは、すべての動き（演技）にいえることですから、応用できるようにしなければなりません。

芝居そのものも整理する必要がありますので、マンガにあるステロ・タイプな芝居の表現は参考にはなります。

ルーティンワーク（決まりきったやり方）とはいえ、一応の“型”になっているものなのですから、そこから“動いたらどうなるか”と考えて、動きの途中が自分の苦手なアングルになってしまっても、自分の描きやすいアングルに持ち込む癖を出さないように作画をする訓練をします。

スケジュールの問題もあって、なかなか苦手なポーズを克服する時間がないにしても、10 カットに一回ぐらいは“苦手な途中のポーズ”を描く努力はしたいものです。

そうすれば、自分なりの独創（アレンジ）ができるようにもなりますし、作品全体の構成から推測して、シーン全体のなかでの、あるカットのキャラクターの感情の表現を〈この程度に抑えて流すようにする〉〈ここでは、はっきりと強調するので、このような芝居を描く〉と変化させた演技が描けるようになります。

その基礎学力を高めるためには、良い芝居や映画を見て、苦手であろうがジョギングとラジオ体操ぐらいはやって、筋肉の動き方を意識する生活をすることです。

デジタルの場合、イメージそのものをコンピュータ上に作画しようとすると、

動きは完成しませんから、まず、基本の最低限度の動き（芝居）のラインをワイヤ・モデリングで設計します。
　そうすると、どことどこで変化（アヤ＝結果的に、リズムをつけることになります）をつけたら良いか、どこで省略していいか、ということが分かりますから、そのうえで、目指すべき芝居を追加していきます。
　作画が自由すぎると感じると、作業を無制限にしなければならないというプレッシャーにとらわれて、完成がおぼつかなくなりますから、上記のような段取りをふむのです。

　感情表現というのは、ひとつだけのアクションで、ひとつだけの表現で完成することはありません。あくまでも、感情の表現の出発とその上昇期とその頂点、そして、その終着点があります。その流れをまず設定して、“それから描く”という作業にはいるのです。
　これは、作画の問題だけではなく、役者の場合の肉体をつかう場合でも同じことなのです。
　問題なのは、自分は思っているとおりに演じているのだが、その表現（演技）が第三者から見て分かる表現になっているのか、ということなのです。
　さらに役者の場合は、思ったとおりに身体が動いているのか、表現に達しているのかという問題がありますが、役者の感情と役柄の感情の出し入れは、別の課題として存在します。これについては、専門のテキストで勉強してください。

　感情表現は、一点の表情だけではありませんから、“あそこの芝居はいいんだけどね”とか、“あそこの表情はいい”という一点の評論は、全体の評価が低いことを意味しますので、まちがわないでください。

## 演技のためのデッサン

　演技で表現するということは、すべてを見せることではありません。
　わたしたちは、毎日、いろいろな人を見、自分も感情をもって生活しているのですが、そのようなものを観察して、演出や作画の仕事に応用すればいいのです。なのに、それができないのは、感情の現れ方には無限のバリエーションがあって、しかも、ドラマによって要求される演技も違ってきますので“表現をしなければならない”というプレッシャーを感じすぎてしまうからなのです。
　そのプレッシャーから自分を解放するために“まずデッサンから入れ”という

のが、ワイヤ・モデリングであり、動きのラフ・スケッチなのであって、一枚のレイアウトという固定したものではないのです。

しかし、ふつうアニメに関係するスタッフは、演技そのものには無関心すぎて、その創造力は言うに憚られるレベルが多いので、少なくともつぎのように理解してください。

映像につかわれる感情表現は、整理され、デフォルメ（変型）されたものです。

しかし、デフォルする、ということが物事をややこしくして、表現を粗雑なものにしてしまう原因にもなっています。

ですから、シナリオにしめされている事情を分からせるにしても、

**ドラマ表現＝論理的な整理学をもって説明する⇒これを人の感情で表現する。**

この手順を理解できるようになって欲しいのです。

この全体のバランス感覚を配慮して、演技を想像していくようにするのです。

そして、シナリオで説明口調のものでも、キャラクターの肉声（しゃべり言葉にする⇒台詞にする）にしなければならない、と考えて、演技を想像するのです。

肉声にするということが“どのような芝居をさせるか”という演技論につながり、それを演出するのが、演出家なりコンテ・マンの仕事になります。

たとえば、ミステリー作品では、謎解きの部分がどうしても事情説明になったりしてしまいます。

それでも、ドラマ的な表現と構成は要求されますので、論理性とドラマの流れから結論づけられる必然的な決着（感情的な流れの結論）が描かれて、観客という第三者がおもしろがってくれるようにしなければなりません。

そのうえで、映像的にどのようにふくらませるか、という条件がつきますので、それを達成するようにカットの絵柄（レイアウトと芝居）を考えます。

さらに、これに背景的な変化が付加されれば、かなり映像的な演出ができるようになったといえますが、問題は、これらの要素を同時に考えなければならないことです。

それができなければ、スケジュールのある仕事は達成できません。

演技論については、語るべき言葉をもっていませんので、次のような紹介をしてすませておきます。

邦画全盛時代の女優であった高峰秀子さんは、次のようなことを書き記しています。

「脚本からだけではどうしても理解できないところだけは、（原作を）パラパラとひもといてみるくらいである。映画をみる人全部が、原作を読んでいるとはかぎらないし、自分の役だけ原作に忠実に演じようなどとしたら、自分だけがわかったようなものになる」から、それはやらない。
「次に（脚本を読みながら）その役柄を肉づけしてゆく。（中略）結局は、自己の想像力を働かしていくわけである。又こんなこともしてみる。自分で、シナリオを全部声に出してテープレコーダーに吹き込んでみると、目から入るのと耳から入るのではちがいがあって、思わぬ矛盾が発見される。そこでもう一度、役を通して考え直す。（中略）矛盾を契機にして、その役をより深く理解してゆくことが多い」
【キネマ旬報 2011 年４月上旬号の再録記事より】

映画監督マイケル・マンは、ふたりのアメリカの俳優の演技の攻め方を紹介しています。
「アル・パチーノは、役柄の感情を分析して、撮影三週間前には台本を完璧に覚えてしまう。そして、役になりきって無意識に演じる。一方、ロバート・デ・ニーロは、常に『今、この役の人物は何を感じているか』と考えて、そこから役に入っていく。素晴らしい演技という結果は共通するが、二人の役に対するアプローチは、まるで逆だ」

さきに、高峰秀子さんが“想像力を働かせていく”という部分の“想像力”というものをどのように捉えるか、という問題については、もうひとつ別の事例を挙げておきます。
演出家の**つかこうへい氏**が監修した『高校生のための実践演劇講座第三巻演出論・演技論篇』（白水社刊）に端的なのですが、現実の人びとというのが、どのような社会的な背景をもとにして造形しているのかという解説をしているのです。
残念なことに、そこに書かれていることをここに採録することはできません。なぜなら、それを紹介しようとすれば、十数ページを要するからです。
その解説部分で、つか氏が指摘していることは、社会的な背景だけでなく、人の心理的なあり方まで想像すれば、演じ方も違ってくるだろう、と吼えていることなのです。
そのことと、演技の仕方についてもいろいろなアプローチがあるということだけでも覚えておいてください。

## 心理描写を考える

心理的な陰影もアニメの映像で描けます。演技だけではなく、映像的にもできる、ということです。

たとえば、Aがチビで、Bが大きいとします。そのふたりのふつうの会話シーンでも、Aをとらえるカットは、いつもフカン。Bをとらえるカットは、いつもアオリにします。

と、会話の内容に関係なく、AはBのプレッシャーを受けている、と映像的に描くことができるのです。それがAの心理的な負担になっているかもしれない、と語ることになったりします。このような手法は、ケースバイケースで山のようにあります。

映像のダイナミズムとは、視覚的な印象によって“心理的なものに作用するモメントなのだ”という意味が分かれば、この応用は無尽蔵にできるはずです。

漫然と知った風なカットを羅列するのは、コンテ・マンが演出家として無能であるという表現になります。

## 光と影のフォトジェニック

映画が基本的に、光と影の芸術であるという考え方があります。前章で詳述しませんでしたが、映像が動く機能をフルに活用した媒体なら当然のことです。

それを意識して欲しいのです。そうすれば、前項の心理描写にも対応できるものになります。

具体的にいえば、光のある場所から陰に入ると、その光の変化だけでも動きがあります。

その変化と物語の変化、心理の変化というものをシンクロして描くことができます。その変化が物語そのものであったりするわけですから、その変化を漫然ととらえてはならず、それを演出し、作画し、演技にも応用していかなければならないのです。

ただ、この考え方は、現場で応用できるのかといえば、なかなかできるものではありません。

しかし、“応用する”という意識はたえず持たなければなりません。

画一的に作業をすすめなければならない状態というものもありますが、そうでないときは、これを“応用”する“利用”することで、表現を豊かにしてみせる、

という心意気は、大切なのです。
　設定書やキャラクター表が、ひとつの描き方を決めたにしても、それをすべての画面に適応するのが正しい、ということは絶対にないのです。
　が、マスプロ化が進んでしまった現場では、どうしてもこの“臨機応変の応用”ができないというのが実情なのです。

## “間”が演技、演技の要締は“間”

　大きい段取りが説明されて、ともかくドラマの流れは分かりながらも、アニメに欠けているものに、芝居の“間”があります。これは、ぼくもよくは演出できません。
　あるのは、当事者たちが気がついていない物理的な“間”か、何もさせないでできてしまった“間”であって、それは映像のスキマでしかなく、“間芝居”ではありません。
“間の芝居”は、トメではなく動き（演技として）が絶対不可欠な要素になって、そのうえで表現されます。
　それが演出しきれず、また、アニメーターにこの部分をやってくれと指令できない気弱さが、正確な“間芝居”を手に入れられない理由になっているのが現場的な感覚です。
　ぼくの場合は、ヤバイ“間芝居”をつくるくらいなら力押しで流し切ってしまうという脅迫観念に取り憑かれていました。
　一昔前の代表的な役者である森繁久彌という大ベテランは、1994年10月のＮＨＫのインタビューで「難しいのは、間、ですね。間、しかありません」とおっしゃっていました。
　どういうことかなーと分からなければ、自分の感性で受信して自分のものにするしかありません。
　これが分かるようになれば、感情表現がおもしろくなるでしょうし、キャラクターのある時の感情の高低が行動のモチーフになって、ドラマはよりふくらむ方向に走るようになります。
　しかし、ここでいう“感情”というものも、ひとりのキャラクターの感情というより、作品全体のトータルな感情を考えるべきなのだというのが、コンテ・マンと演出家に課せられた命題なのです。

## 台詞配分

全編に台詞を入れるのではなく、台詞の多いシーン少ないシーンとその展開の変化をつけるという配慮は、シナリオの段階だけでなく、コンテの段階でも考えるべきです。

それで映像のリズムを創出できます。

観客は、一様にフラットだったり、早すぎるもの、力の入りすぎたものを楽しむことはありません。

それに気がつくだけでも、作品全体のリズムをつけるとはどういうことか、と考えるようになります。この感度（感性）を持つことが秘訣かもしれません。

そうなれば、音楽を聞かせるブロックが自動的にできたりして、より見やすい画面構成になり、さらにリズム感が増幅して良い作品に仕上がるはずです。

落語の例は、劇構成だけでなく画面構成にもいえることなので、落語の間合いの研究や、ちょっとした寸劇（ＴＶで見ることができない世の中になってしまいました。いま流行りのコントとは違います）での間合いの研究は、良い作劇の原則を教えてくれます。

さらに、歌謡曲の構成とその歌唱は、劇の基本になっている場合がありますから、名曲といわれているものは、カラオケなどで歌詞カードを睨めっこすることをお勧めします。これは損をさせません。

# 第11章

# 画以外のこと＝音声

“ふつう”を表現する技術／演技論／ 声優としての演技の基本
B.G.M.／音の原則／芯の音とまわりの音
ジャンル（カテゴリー）わけ／人をぶつ音・シーンの音
シンセ・デジタルのまやかし／オーバースペックに仕立てる
劇の語り口によりそう／台詞の録音
演出家たるもの耳を持て／アフレコ台本の書き方
録音現場でのスタッフの態度／好きにやってなにができる
日常感覚の喪失と責任範囲の理解／ちょっとおかしいという感覚の警告

# 第11章　画以外のこと＝音声

## “ふつう”を表現する技術

“ふつう”を演出し、演じることは、やさしいことではないと書いてきました。
“力を抜いた自然体で”ということですが、演出家が“演出をする”と意識したときから作用しますし、その演出家が「×××を演じてみろ」と言った瞬間に、こんどは役者の意識も身体も緊張しますから、“ふつうに演じる”ことは至難の技になるわけです。
　この緊張が作用したまま現場に入れば、現場での仕事がおかしいものになります。
“自意識を育てる”ことも緊張の連続になるわけなので、これから開放されて“仕事をする”“作品を創る”ということは容易ではないのです。

　作画についても“ふつう”にやるためには、技術が必要になる（技術をつかうことは一種の緊張状態です）という典型的な例を挙げておきます。
　写真の人物をエンピツでなぞって、それらしい絵にしようとしても、まず絵にはなりません。絵らしくするための輪郭線の取り方が無数にあって、絵らしくするためには“描ける”テクニックを身につけていなければ、エンピツで描いた“ふつう”の絵にならないのです。
　劇（ドラマ）を考える場合、“この写真”の部分が“ふつう”であると考えれば、これを“ふつうの絵”にするためには、テクニックを使うという緊張状態があって、緊張せずに“写真”を写すという作業は、独自の技術が必要になります。

　アニメの仕事は、このうえに“劇的な展開”を要求されるわけですから、“絵を描けるテクニック”をつかいながらも、“劇的な何か”へ変貌させる“見世物”に仕立てなければなりません。これは、“エンピツのままでいいのか別の仕上げ方によって完成させるのか”というつぎの問題にも直面しますから、永遠に緊張状態がつづくのです。
　作業を貫通する緊張状態がつづくわけですから、自然体で描けるだけの技能を求められるようにもなります。つまり、“技能”が身につけた“技”“型”によって、緊張から開放されるという逆説的な意味がふくまれています。

さらに、具体的に分からない演技に直面したときにも、自分で演じてみて“作為してつくるもの”が分かったりします。スポーツ好きとそうでないアニメーターでは“描く動きが違う”といったことからも分かることで、技能だけではなく、当事者の日常的な身体性まで問われることになります。

身体は動くもので、会話シーンでも人物のからみあいがありますから、“からみ”といったらセックス・シーンしか頭に浮かばないのでは、問題外ということになります。

このように“ふつう”を“仕事として表現する”ということは、技術と想像力の体力が、永遠に問われるのです。

「枚数制限があるから」とか「データは重くしてはいけない」など、アニメやデジタルの即物的な緊張感にだけ捉われていると、実生活まで枚数のかからないものになってしまいますから、気をつけなければなりません。

## 演技論

昔は、映画はカットごとに別個に撮影するのだから“非連続性の演技”の“積み重ねによる相乗効果を創出する”といった考え方に捉われていましたし、クローズアップの演技というものもあるらしい、舞台とは違うらしいというていどのことしか知られていませんでした。

「舞台では俳優が語り、映画では監督が語る」という認識もありましたが……。

しかし、実務をやるようになってからは、フォトジェニック論でいう“映像的に合致する演技であればいい”という論は認められなくなりました。

近年は、「声優を目指しても役者は目指さない」といっている世代も増えていますが、ぎゃくの存在として、ビジュアル社会になったおかげで、本能的に演技を体得している世代も現れているのです。とはいえ、声優という幅にとらわれてしまいますと、役者としての行き詰まりは早いだろうと想像しています。

むろん、声優の方が暮らしのつぶしは利くかもしれないという発想はありますし、それはそれで無視はしていません。

演技については、『映画では、舞台の役に化けるということが許されず、自然らしさを要求する。が、アニメ・デジタルでは、再度構築すべき輪郭がある』

この考え方が、基本でしょう。

しかし、“再度構築すべき輪郭”という部分についていえば、“誇張ではないが、

白紙から色づけしなければならない要素がある”というしかありません。
しかし、それが、昨今よく耳にする声優らしい発声と演技では、“いろいろな色づけ”があるとは聞こえず、時代色であるにしも、“はたしてそれが精確なものか”というのは疑問ですから、そのような“輪郭”は求めません。

舞台での誇張は、歴史のなかで確立されたもので、芝居の様式にもかかわる造りにまで昇華されたものですから、異議申し立てはできません。
ですから、現在では様式が先にあるのですが、もともとは、まず訴求すべき演芸（芸能かもしれませんし、ただのお楽しみだったかもしれないのですが）があって、それを演じているうちに、様式が確立されていったのです。
その結果、家元制といった社会的形式が生まれ、それ以後、様式あっての日本の古典が成立したのですが、そうなった経緯は、様式、型というものを確立していくことに“表現を確固としたものにする”手法の発見があったからなのです。
技術先行ではなく、かつ技術を確立するための手法として編み出されたものなのですから、大変な示唆に富んだものなのです。

しかし、映画は非連続的に撮影していって、役者にカメラを意識させて演じさせているのですから、一見演技が違っていいように感じられますが、望遠レンズでアップ・サイズも撮影できるようになると、役者はカメラを意識する緊張感からは開放されて、本来的な意味での演技を求められるようになります。
そうなれば、その役に適切な自然体の演技を要求されますが、舞台で連続して演じるのではないために、演技者に過酷な作業を要求することになります。
以下、出典がどうしても見つからないのですが、演技を考えるうえで示唆に富んでいる言葉なので、掲載しておきます。
「行動には必ず動機があるので、動機を理解すれば、演技の創造性が生まれる」
これが原則で、それを獲得する方法論としては、
「演出者と俳優に分かれているのは、人間の目が自分を見るのに適していないからでしょう」
という現場的な冷静な観点があります。
しかし、つぎの言葉は、上記の考え方を除ける言葉です。これは、あるレベルにいたった役者の境地で、それはあるだろう、と想像します。
「演技者には、自分が演じている人物を、もうひとりの自分が見ている、という二重人格的素養が必要で、その技術に習熟していくと、何を演じていても役者Aでありながらも、刑事とか貴族、プレイボーイになっているというレベルにいたる」

そのためには、先に挙げた**つかこうへい氏**の指摘が必然として、浮かびあがります。

## 声優としての演技の基本

自由な動きが演技になることはありませんから、“何を表現するために演じるのか”という動機について考えていきますと、自由にやっていいことは一切ありません。

ですから、演技をするということは、ひとつの感情を表現するにしても、まず整理する必要があり、その形を獲得すると、ひとつの感情の表現が達成されます。“自由に泣けばいい”“好きに怒ればいい”“思いつくままに喋ればいい”という演技はないのです。

絵で表現するためにも、それぞれの喜怒哀楽、物語の流れ［ストーリー・ライン。ストラクチャー(文脈)。語り口。ストーリーテリング等を生むもの］によって、それらの感情表現が違ってきますから、正確なひとつを捜し出す必要があります。

そんなことはコマ・マンガではやっている、とお気づきの方には、さらに一歩すすんで“動きが伴った演技”ということを演技の専門書で勉強することをお薦めします。

アメリカの映画演劇の世界で羨ましいことは、スターになってからでも、基礎を教えるスタジオがあるということです。演技も自己学習で達成できるのは、天才にしか許されていません。

基礎学力をもった指導者に教えを請うほうが早いのです。

そのうえで、アニメとデジタル、実写での違いについて説明しておきます。

アニメは、映像がきわめてシンボライズされたものですから、発声はクリアに努めるべきです。そうしないと、絵に食われ（負け）てしまいます。これが前項であげた“輪郭をとること”です。

タイミングが合っていても、発声が自然体すぎると、声が画面の後ろのほうから出ているように聞こえます。劇中のキャラクターが、画面のこちらに喋っているように聞こえないのです。

そのために心がけなければならないことは、画面に合わせる、キャラクターに合わせて発声することではありません。

あくまでも、“自分ならこのように演技をする”という明確な意識をもって、演

技を押し出すようにします。そうしなければ、画像のキャラクターに負けてしまって、声はヒッコンで聞こえて、キャラクターに張り付いてはくれません。一体化しないのです。

ことに作画をする前に声だけ録音するプレスコの場合、ラジオ・ドラマのように完結しているように聞こえていても、画と合わせてみるとヒッコンでしまって“ノッテいない”ことがよくあります。

出来の悪いアテレコ（英語でしゃべっているところに日本語をアテル）のように聞こえますから、録音中からクリアな発声を意識します。滑舌が良くなければならない、という言い方もあります。

**滑舌がいい＝音の口離れ（唇離れ）が良く、言葉としての音が良いこと。**

もちろん､感情表現として正確であれば問題はないのですが､おうおうにして“流れがいい”と理解してしまうと判定をまちがえます。

日本の場合、声優専門の学校がありますが、この場合は、ぎゃくにクリアな発声をすることに終始してしまって、味のない演技、ステロ・タイプな芝居になってしまう傾向があります。

自然体で豊かな感情表現というものはどういうものであるのか、というテーマについては、いつも意識して、感情表現の起伏と陰影を演技できるように訓練してください。

演技としては、演技そのものの流れを整理して、つぎに、感情の在り方の変化とほかの演技者との組み合わせがどのようになっているか意識して、その関係性を体で覚えるようにします。

そう演じると、演技そのものにテンポとリズムが発生します。

さらに、それを映像に付加する場合、アングル、サイズ、フレーミング、レイアウトとの関係によって、変更させる必要が少しあります。

しかし、基本は“一枚板の舞台”の演技を持ち込むのではなく、芝居の流れを意識することです。

演出家は、それらの演技の流れを注意深くみていって、物語の語り口として正確かどうかをチェックし、不明瞭ならその点を改善させるように指示します。

本人はそのつもりで演じているのにそうではない、と指摘することが多いわけですから、役者の表現がどのように違うのか説明できる言葉を演出家は用意しておきます。

デジタルの場合は、セル・アニメよりは実写に近いので曖昧さが許されているようですが、３Ｄのキャラクターはセル・アニメのものと同質です。つまり、描かれたキャラクターは記号そのものですから、記号としての“クリアさ”を要求されます。
役者の立場では、このことがあまり意識されることがないのは、キャステングの段階で“合うような声”をスタッフが選別してしまうからです。

## B.G.M.

バック・グラウンド・ミュージックの略ですから、背景音楽ということです。昔は、劇伴と言っていたようですが、今は、ビージーエムといっています。
これについても、ぼくが何も言えないのは、一度たりともこのプランニングをやったことがなく、音響監督任せにしてきましたので、どのように考えるのかも分からないのです。
ですが、ときには音楽のつけ方は違うのではないか、とチェックを入れて直してもらうことはあります。
劇の流れについての考え方の違い、感性の違いによって、チェックをいれる余地があるからなのですが、それでも、基本的な考え方はあります。

画と音との対立を考えた入れ方としての**コントラプンクト**（対位法）。
画と音を同じ感情で並列させる**ユニゾン**（斉唱・ひとつの旋律を全員で唄う）。
これについては、説明する必要はないと思いますが、しいて説明すれば、コントラプンクトについては、戦闘シーンだからといって、必ずしも格好のいい戦闘シーン用の音楽をつかうだけではなく、情感あふれる音楽でも劇進行上は効果があがるようなケースもあります。
ユニゾンは、戦闘シーンには「それいけ！」という音楽をつけるということです。ラブシーンについては、想像ができますね？

これは、対極的な考え方ですから、そのあいだにはいろいろな手法がありますし、この考え方は、なにもＢＧＭだけのことではなく、効果音の使い方にまで波及させなければならないことなのですから、たえず意識すべきことです。
ですから、ひとつの音にだけこだわっていては、音楽のプランニングは立てられませんし、ひとつの効果音に取り憑かれたりする演出家には、音響全般の指揮権は握れません。

ですから、フィルムの画面をつくることで精一杯の作画スタジオの監督が、音響監督に音響プランニングを任せることは当然だと考えていました。
むしろ、生齧りの知識や趣味を振りまわす発言をして、音響スタッフを苦しめることはしてはならないと自戒しつづけてきたのが、ぼくの立場です。

昨今のハリウッド系の作品は、絶え間なく音楽を流してしまうケースが嫌というほどありますが、時代性だと見過ごすようにしています。
低音域の音響の使いすぎもふくめて、あの作業のやり方には“お約束事”をやっているとしか聞こえず、出資者に対する強迫観念から、音楽を鳴らしつづけているのではないか、としか感じられないのです。
ですから、音響に興味をもった方は、ハリウッド系とかアクション・オンリーの作品でないものを見て、まったく別の方法もあるということを勉強しておいてください。
そのうえで、音についてどのように考えるかは、以下の項目を読んで考えてください。

## 音の原則

ピアノやギターのひとつの音は、**ひとつの音のように**聞こえますが、最低振動数の“基音”とそれ以外の“上音”というものがあって、その上音のなかでも、基音の整数倍振動数をもついくつかの部分の音（たとえばオクターブ、さらに5度上さらに5度上さらに……）という成分があります。これらの音の成分を“倍音”といって、これがあるから歌声や楽器の“音色”が決まってくるのです。
音ひとつとってもこういうものだということを知って欲しいので、百科事典から書き抜いてみました。
このことからも、ひとつの音であっても上下にも音の成分があると分かります。
さらに、音は波形で示されることからも、聞こえはじめと終わっていく前後の要素も考えなければならず、音質の違いも考慮しなければならない、と想像がつきます。
ビジュアル作品では、これらの成分を持ったものが音楽と効果音と台詞が重なるわけですから、画面をつくるスタッフも、多少は承知していて良いことなのです。

つぎに、演出的な視点から、音の成分がひとつではないという別の例を挙げます。

手に持ったコップをテーブルの上に置いてみてください。音はひとつではなく、ふたつありましたね？ひとつの音で置くのには、よほど巧妙にやらないとできません。

音を考える場合、このようなことを考慮したうえで、ハーモニーという問題も考えなければならないのです。

演劇的にいえば、画面の外、フレームに写っていない音響というものも制作して入れなければならないことも起こります。

これについては、まず無条件で入れなければならない雰囲気の音があります。背景が何もない、という事はありませんから、木のざわめき、風が吹いている、それに町の雑踏、圧倒的な静寂のシーンという音、などです。

シーンという音はない？　ないのですが、創るのです。どうやって？　考えてください。劇的に創作していいのですから……。

つぎに、やや作為的につくらなければいけない雰囲気の音、というものがあります。雑踏のなかでも市電が通っているらしいのなら、それを作る、です。これはシーンによって作意をはたらかせる必要があります。

さらに、意識的に入れる音があります。が、ここで問題になることが出てきます。画面にまったくその要素がないのに入れるのは良くない、と判断されるケースです。

いま思い出せるひとつのケースは、積雪のあった背景で晴れた朝、木に積もった雪が落ちる音を入れなければならない、と思いついたときです。雪が落ちる画像はいっさいなく、そんな音を入れても、想像できる観客と想像できない観客がいるのだから、どうするか？　そういったケースです。

これは強権発動で入れさせてしまったのですが、十年経って見直しても、いいものか悪いものかの判定には迷っています。

また音の成分によっては、画面にある音を出すものの素材によって、“その音”のように聞こえるのかどうかという問題は、たえずつきまとうものです。

スタッフは発想の時点で“その音”を創っているつもりになっていますから、客観的に判定していないために、判定はかなり難しいのです。しかも、音同士のつながりだけでなく、カットとカットの関係性をつなげたり、語る場合の“音の糊代（のりしろ）”といった要素まで意識しなければならないのですから、警戒しつづける必要があるのです。

われわれが生活している空間というのは、さまざまな音が聞こえているものです。

ぼくは、一度、ある建設会社の開発部にある無響音室（反響をまったくなくした部屋）に入らせてもらったことがありますが、その体験はちょっと怖いものでした。

音がまったく反響しない空間では、自分の声も拡散していって頭蓋骨の振動から聞こえる音さえも聞こえていない、という感覚にとらわれました。自分がどのように立っているのかも分からなくなって、立っているのが嫌になります。だからといって、しゃがんでみてもしゃがんだと感じられないほどで、自分の姿勢を見てしゃがんでいるのが分かるという感覚は、怪しいものでした。

それで、人間の聴覚というのは聞こえない音も受信していて、体位を保持しているのだと分かったのです。ひょっとしたら空気そのものの“揺らぎの音”まで聞いて、平衡感覚を維持しているのかもしれません。

## 芯の音とまわりの音

前項のことから、そのものの音をつける場合、そのものの音であろうという単音（そのものの音として聞こえる音）だけをつけても、それでは音としては痩せ細ったもので、雰囲気は醸成されません。芯になる音がなければ、存在感は聞こえてこないのです。

つまり、音でそのものを説明するためには、その音（基音）から派生する音もつければならないのです。前後という音の“出入り”が波形で示されるものと、左右という基音を補完する上音に相当するものがなければならない、と言えばいいでしょう。

聞こえるだけの音というのは、ただ派手な音、表層的な音ですので、そのような音をいくら重ねてボリュームをあげても“薄い音”にしか聞こえないのですから、なんとなくうるさいと感じられます。

そのような音で構成された作品を劇場などの空間で聴きますと、音がヌケてしまって、ライブ感が醸し出されません。むしろ、四方から音波が発射されますから、それが共振して“消し合う”ことが起こったりするのです。

## ジャンル（カテゴリー）わけ

効果音制作の実際は、音をいくつかのジャンル（カテゴリー）に分けて制作しています。

まず作品の全体の流れを聞かせる音を各シーンごとに制作して、具体的なシーンを説明する雨、風、波のような自然音を独立させるか、ベースのものに追加して用意します。

これに“ムーブメント”という動きそのものにつける音のジャンルを用意します。衣擦れや足音、ドアの開け閉めの音など、です。

これらも、音の種類によって、ジャンル分けします。

効果音専門のＣＤから引用する場合、シンセサイザーでつくる場合、または、実際に衣擦れを出す着物をつかって作る場合、小さい小道具のようなドアなどをつかって作る場合、実際のセットの音を収録してつかう場合といろいろです。

余談ですが、昔は、雨の音は油紙を張った団扇に、糸でぶら下げた大豆を叩くようにしたり、波の音は、竹篭に大豆なり小石をいれて作ったりしたものです。そのように、実際に何かをつかって作った音を生音（なまおと）といっていました。

現在は、この生音をつくることをフォーリーと言っています。

ぼくらの世代には妙な言い方に感じるのですが、効果音までシンセサイザーで作るようになったために、あらためて、生音をつくることをこのような言い方にしないと気がすまない時代になったのです。

つぎに、これらの音を画面に当てはめながら、順次、合成、整理する作業をして、最後のダビング作業がより早く簡潔におこなわれるように準備をしていきます。この作業が、プレ・ミックスといわれる作業です。

ただの雰囲気音だけでも６チャンネルにしたりする状況もあります。台詞と音楽も一本ずつのチャンネルにまとめているわけではありませんから、それらをプレ・ミックスの段階で、最終ダビング時にコントロールできるチャンネルにまとめていくのです。

仕事がはじまったときには、百以上ものチャンネルであることも珍しくないようですが、現実的には、38 チャンネルぐらいに整理して、最終ダビングで、演出家の注文に対応できるようにしておきます。

## 人をぶつ音・シーンの音

音を作るのがいかに大変かというのを、ひとつの例で説明しておきます。
自然界は、ひとつの音だけで完結することなどはありません。
人が人をぶつ場合でも、手そのものの動いたという表現、それにともなって動く衣装の音、それを受ける側が発生させる衣装、髪、腕や足の動きをあらわす擦過音、そして、ぶつ手が頬に当たったという音、と、それぞれの直後左右の音の成分をいれる必要があります。
しかも、その場所がどのようなところかも、音で説明しなければなりません。映画は劇場という空間で鑑賞されることを前提にしていますから、その空間を埋める空気感を表現するように配慮します。
ビジュアルを先行に考える演出家は、よく無音が必要だと言い出して電気的に音のない状態をつくりたがるのですが、それは決定的にまちがいです。
なぜなら、電気的な無音状態は、いきなり音響が聞こえない状態になって、観客は現実の劇場の音や、家庭にいればそこの現実音が聞こえてきてしまうわけなので、観客は“劇”から遠ざかってしまいます。

ですから、音なし（ノンモン）のチャンネルというものを作ります。現在ではそのソフトもあるようですが、昔からやっている方法は、スタジオ内に数人の人を入れておいて、動かず喋らせず音のない状態を録音して使ったものです。懐かしいですね。
このことが意味することは何か、と想像できない監督は、音響の最終決定権を持ってはなりません。
映画では監督が天皇だという考え方は、全能の監督にしてはじめて許されることなので、自分がそうだとうかつに思ってはいけないのです。

## シンセ・デジタルのまやかし

金属同士がこすれる、ぶつかるというような機械音、火薬の爆発というようなアナクロ的（古めかしい＝昔からの）な音の制作は、シンセサイザー世代のスタッフの耳が知らなくなったので、より良く作られなくなったという現実があります。
シンセイザーの電気的な加工音は、連続音も、カット・インやカット・アウトするような音も自由自在につくれます。音の波形はあっても、自然界や動物がつくりだす不定形の波形とは微妙に違いますので、どうしても生（レア＝ビビット）っ

ぽく聞こえません。
もちろん、上手につくるスタッフもいるのですが、おおむねフラットで、高低のどちらかの音域によったりしてしまいます。山のない音（ぼくはこれを四角い音といっています）といったものが出来上がってしまうのです。
それでも“らしい音”に聞こえてしまうのは、われわれの実生活がデジタル的な音で満たされるようになったからで、ＴＶドラマなどのなかの携帯電話の音を自分の携帯とまちがえることなどからもそれは分かります。
そのような環境に生きているために、われわれは自然の音を忘れているのでしょう。

ノンモン（無音）でさえも、前後左右のスピーカーの音圧から聞こえてくる音の定位感、移動感というものがありますし、その場合に起こる問題、逆相（逆位相＝左右決められた位置から聞こえる音が、左右逆になって出てくる）の問題も修正しなければなりません。
逆相の問題は大脳生理学的に、児童にとって良い影響がないと確認されていますので、絶対にやってはならないことなのですが、耳に絡むような音であるため、この調整は各ジャンル（カテゴリー）の音のプレ・ミックスの段階で、細心の注意を払って改善しておかなければなりません。

このように考えていけば、機械的に音をカットしてしまうという処理は外道ですので、画面のカットが“カットつなぎ”だからといっても、音まで機械的にカット・インとカット・アウトでいいということはなく、いつも**物語性や画面展開と相談すべき**なのです。
ＣＤが世に出たときに高低音域の不可聴音域をカットしたことから、デジタルの音に対する誤解がはじまり、ドルビー・システムなどという偉そうなシステムや、新しく出てきたデジタルのハイ・クオリティ・タイプのシステムなどで感じることは、本来生理的である音感の再現というものが、技術職のセンスに奪われてしまって、われわれの耳が悪くなっているのではないかと邪推している部分があります。

## オーバースペックに仕立てる

記憶されたものは、印象としては美醜のどちらかに誇張されているものです。過大評価されているという感覚もあるでしょう。

2000年の秋に、ぼくは20年前の作品を5.1チャンネルで録音しなおすという体験をしました。いろいろ疑義があった作業なのですが、録音を実行して分かったことをしるします。

普通りにやることが前提なのですが、それではファンそれぞれが持っている記憶のイメージに合うものにならないだろうと予想して、オーバースペックに仕立てるようにしました。

モノラルと5.1チャンネルの違い以上に、20年前の作品の10倍以上の効果音をつけてもらいました。それでもまあこんなものか、という印象のものになったのです。昔のままの再現でしたから、"こんなに貧相だったのか"とあきれるようなものになっていたはずです。

記憶というフィルターにかかった印象にそうためには、そのくらいに対応しなければならないのです。もちろん、映画のスタイルが変わってしまっていることもあって、そのようなものにも合わせなければならないという時代的な要請もあります。

ですから、作品のリニューアルというのは、画像から新しいものにしようとしたら、物語そのものもオーバースペックになるように作らなければならないでしょう。

これは、音響だけの問題ではありません。

そのように考えて分かることは、たいてい映画のリメイク物がオリジナルに勝てないというのは、シナリオから仕上げまでのすべてのパートで、この考え方を当てはめなければならないからでしょう。

## 劇の語り口によりそう

作画の編集の問題と同じように、音響効果も、音の波形のはじまりから入れるのか、音の一番高くなっているところから入れるのか、という問題があります。

カットがカット・インではじまっているということは、演技や音そのものも途中から入っていたりするわけですから、音だって音の途中から入っても良いのです。その方が切れ味がでたりします。

が、しかし、です。

これを物理的にやってしまいますと、きついですよ。立ち上がりの“間合い”は必要か、先行させるか遅らせる必要があるのか、という判定に迫られるからです。

それも他の音響の要素との関連性で考えなければなりませんから、認識されているすべてを考慮しなければならないのが、音響の仕事なのです。

また、劇の進行にあわせて“場(ば)”の雰囲気音は変えてよいと考える立場でいえば、同じコックピットだから、はじめから最後まで同じ雰囲気の音でいいとは思えません。劇の進行に合わせて変化させていく必要があると考えています。

そんなにもいろいろな要素が積み重なってしまったらまとめようがないと考えるのは、無能のそしりを免れませんが、ぎゃくに、いろいろな音が入っていればいいだろうということもまったくありません。

いろいろな音が入ってダンゴになってしまってうるさいというのは、どこかのチャンネルのレベルが強すぎるか、芯のない音を並べすぎているからで、スペック（性能）を誇示するようなやり方は、最下等に属すると感じます。

シンセサイザー独特の粒立ちと連続音になれてしまった現代、自然の粒立ちに対するセンスは思い出すべきでしょうし、物語の語り口を表現する粒立ちと劇場空間を埋める音の定位感の再現は、音楽のライブそのままでなければならないと感じます。

## 台詞の録音

効果音や音楽がしっかり録音できるようになりますと、“台詞録り”も旧来のＴＶレベルの仕方では不適切になりました。すなわち、電気的な処理で一定のレベルに保持して録音する方法では、芯がない音になって全体的にフラットでこもりぎみの音質になります。

このような台詞は、効果音や音楽と重なると聞こえなくなって、どうしてもボリュームを上げてダビングすることになります。

家庭用のＴＶで再生するのなら問題ないのですが、ちょっと性能の良い再生装置では、うるさいだけで聞きづらいものになります。

これを改善するためには、役者にはマイクのセンター（オン）の状態に正確に入ってもらって、腹式呼吸で自然の発声をしてもらいます。そうすると芯のある音声が録音できて、役者の声も良く聞こえて、かなりの音響のなかでも粒立ちの良い台詞になります 。

口先だけや咽喉を使った発声では、甲高いだけになったり滑った音声になったりします。

録音時の音声を電気的に制御するという方法は、ベテランの役者と新人がひとつの番組で演じるようになった時代に、発声のバランスの悪さをカバーするために採用されるものです。

新人には大声を出させて、なんとか台詞らしく格好をつけさせ、それにベテランが合わせているのを隠すための必要悪の録音方法だったのです。

しかし、正確に台詞を演じる録音をはじめると、台本を見ながらの発声だと息遣いまで違ってしまいますし、演出家のエゴイスティックな要求を一律に役者に振り当てることもできなくなりました。

また、個々の演技指導と稽古が必要では、ＴＶのスケジュールには対応できませんので、技術で隠すしかなかったのですが、このレベルのおもしろい話があります。

声の録音では、マイクは立てるのではなく吊るすほうが良い、という話です。

立てたマイクというのは、役者の胸の響きをうけてしまいますので、吊るしたほうがいいというのです。人間の声は頭の上に響くらしい、というような判定から生まれた手法のようで、歌の録音でやっていることです。

そう、もうひとつおもしろい話を思い出しました。

役者の体調や滑舌（言葉の口離れ）が良くないとき、リンゴを一口か二口かじってもらいますと唾の音が消えて、言葉もはっきりするというのです。理由は分かりませんが、事実そうでした。誰が発見したのか知りません。

## 演出家たるもの耳を持て

演出家、コンテ・マンという画面を作るスタッフは、音響スタッフのレベルを想像していないので、うかつにコンテ上に効果音の指定をしますからヤメロというのです。

演出家は、アフレコやダビングに立ち合っても、映像の構造（コンストラクション）から想像できる問題について、効果マン（サウンド・デザイナー、サウンド・エディター）に指示出しをするぐらいで、細かい技術的な問題はスタッフに任せるべきです。

そのためには、本質的には作品のプロットが読めていればいいわけで、音の置き方はすべからくケースバイケースですから、原則的にまちがいなく聞えていればいい、と聞き逃す度量が必要です。

そうはいっても、あらゆる事象がどのような音をともなっているのかを想像する訓練はしておく必要がありますから、スタジオ生活で獲得できるものは何もない、と承知をしておいてください。

究極的に良い録音をした作品は、観終わったあとに音の印象がなくなっているものです。

## アフレコ台本の書き方

アフレコ台本のカットの内容を書く升目には、カットの内容を簡潔に書くべきで、やたら、作画作業の指令の記号を書きいれてはいけません。

あくまでも、動きのある画面を見ながら役者が読むものですから、短く的確に内容を書くべきです。

台詞については、役名と**オフ（off）**台詞か**背中台詞**かの指定は、忘れずに書き込みます。

それで、役者は、場面のなかの自分の役がどこにいるか判断して、距離を感じさせる発声かそうでない発声かを判断しながら演じます。

そのガイドブックになるようにするのです。

音響スタッフにとっては、カットの内容、つまり、動きの展開が的確に分かる

ように読めなければなりませんから、キャラクターの動きと対する**もの**の出入りを簡潔に書いておきます。
また、作業内容について特別な注文があれば、書き込んでおきます。

効果音を制作するスタッフは、画面を見ながら、あらゆる音を想定していますので、演出とかコンテ・マンの想像するていどの音はすべて制作してくれますから、指定してはならないのです。
むしろ、そのようなものが書いてあると、効果マンたちの作業内容をメモできなくなりますから、やめます。
音響監督や音楽担当にとっては、アフレコ台本の余白が、自分たちのプランを書き込むスペースになるのですから、うかつなものは記入してはいけないのです。

## 録音現場でのスタッフの態度

コンテ学とは関係ないのですが、演出家が現場に出るようになれば、録音スタジオでアフレコやダビングに立ち合うようになります。
すべてを録音監督に任せているのだから行く必要がないと考えていると、永遠に音声を演出家としてプランするセンスは身につきません。それでは、声優を決定するセンスにも影響をあたえます。
しかし、ただアフレコとダビングを学生のように見学しているのでもいけません。
画を完成させる担当者としては、画の修正に関係するようなことについては、録音監督と打ち合わせをしなければなりませんし、台詞合わせについては、すべてを役者任せにできませんので、そのチェックは大切な業務になります。
アフレコやダビングの状態次第では、カットの修正をしなければならないことも山ほど出てくるのですから、台本と首っ引きで、役者の台詞を聞いていなければなりません。

もうひとつ大切なことは、完成品に近づいている自分の作品が、音を入れていくことによって、作品全体の見え方が予定通りであるのか、それ以上の効果を出すためには、どのように演出を考えたらいいのか、と考え直せる機会でもありますから、その視点も忘れてはなりません。
若い方は、作品上に現れるテンポとリズム、ことに劇的な要因が音にどのような影響を受けるか、ということに無関心ではいけません。

だからといって、たまにしか録音に立ち合ったことがない演出家が気をつけなければならないことは、そのときだけ感じている方法論を音響スタッフにぶつけて、その要求を飲ませることです。

演出家は、たしかに作品の最高責任者なのですが、たまにしか録音に立ち合わない演出家が、録音監督以上にセンスがあるとは思えませんから、まず、音響監督に相談するという姿勢は忘れないでください。

なのに、どうしてあんなに強気になれるのかと驚くようなスタッフがいるのが現実なのです。

また、録音スタジオというところは、出資者、製作者、コンテが読めず完成品にちかい状態まで作品に接することができない人びとが、はじめて作品をチェックする場所でもあります。

ですから、現場のスタッフは、それらの人びとに礼を尽くすべきです。

出資をしてくださった方や制作を許可してくださった方には、どんなに狭いスタジオ内でも、映像が見やすく、音響のよく聞こえる席を提供しなければなりません。

テレビ番組の制作になれきっているスタッフには、この配慮が足りません。

それらの人びとが、現場第一主義を認めてくださるまでは、現場の人間は、いつもそれらの人びとの背後にひかえるという謙虚さが身だしなみというものです。

監督だからスタジオの中心にいるべきだと思っているような神経では、人を観察する能力など身につきません。

背後にひかえていても、作品に対して厳然と周囲が納得できるような演出的な意見を述べられれば、いつの間にかスタジオの中心に座っていられるのですから。

ただ座って台詞の修正に集中するだけとか、録音監督のプランニングの問題点も気づかず、効果音も聞かず、それでいて、自分の気づいたただ一点の問題を、前後の見境なしに修正させようとする態度はとても恥ずかしいことなのです。

録音監督にすれば、画をつくった監督や演出家が自分より上位者だと覚悟していますから黙っていますが、腹のなかでは笑うか、怒り狂っているのだ、と覚えておいてください。

## 好きにやってなにができる

好きだけでやっても、映像作品は完成することはありません。自然体でもダメです。それほど不自由で、独力ではできない仕事が、この種の仕事なのです。

上映とか放映されるという期限が設定されている作品なら、完成させることができるでしょうが、それでも自分はこうしたいからとワンカットの芝居にこだわりすぎたりしたら、完成した作品は歪なものになってしまいます。いっぱいあるカットが組み上げられて、ようやく一本の作品になるのです。一カ所を見ているだけでは、クズにもなりません。

それは、役者もそうで、自分の出番だけはなんとか光らせておきたいという欲が出てしまっては、映像作品を制作するうえでは自殺行為になります。

だからこそ、演出家は、それら各種雑多に集まったスタッフの才能と役所を正確に判断して、各自の才能をひきだし、コントロールして、映像上に定着させてやる、というセンスと度量が要求されるのです。

それら各種の制約を切り抜けて完成させた作品は、可愛いものです。

## 日常感覚の喪失と責任範囲の理解

最近の、と条件をつけておきますが、アニメやマンガといったデスク・ワークを業務にする若者たちには、育っていくあいだに体験する経験律の少なさが原因であろうと思われる想像力のなさを感じます。

朝日の光景を知らなければ、影の描き方も知らない。時間経過を表現するということを知らなければ、まして、それが劇的にどのような意味を持つかということも想像できません。

地球上の緯度の高い場所と低い場所では日照が違うことなどは想像を絶するようですし、道路というのはアスファルトが敷いてあると信じきっているケースさえあって、ちょっと昔の光景を創作するのも危険というスタッフもいます。

体感がなければ、コンテで示されているものがどこまでが必要なことで、どこからが贅沢をやっていることなのかという識別はできませんから、スケジュールと経費を考えて、整理すべきことといった判断基準をもっていない、ということにもつながります。

現場で、若いスタッフには、わからないことは聞きに来てくれと命令口調で頼んでも、相談しに来てくれないという状況がつづいているのは、問題を見つけら

れないからです。それでいて、結果は、やってしまったから認めてくれという状況がつづくのです。
　それでリテークもできないまま作品が発表されてしまうという事例を山ほど経験しました。

“相談すべきことと、独自に判断して良いという境目が分からないのだろう”とぼくが分かったのは、50歳を過ぎてからのことです。
“自分が分からないことがあると分らない”という言い方もあります。これを分かるようになってくれれば、それだけで技術（スキル）が高まるのです。

　とはいうものの、電子ゲームの制作から始まった業界から、アニメ制作の場に参入するスタッフが珍しくなくなった現在、“ゲーム的発想から始まった映像イメージ”というものが絶対と信じ込んだスタッフは、上記に指摘したような問題が発生しているということは、指摘しておきたいのです。
　映像で描かれる物語であるならゲームと同じだ、という発想です。
　そこには、物語というものがどういうものであるのか、という決定的な問題に対しての誤解が渦巻いているのです。映像で描かれる物語は、ゲームで描いているストーリーとは違うという理解がないのです。
　そのために、本書のような視点から、“物語は勝手に作っていいものではない”というテーゼを書く必要も出てきたのです。
　この意味を当事者それぞれが理解して、物語の画像創りに参加するように願うのです。

## ちょっとおかしいという感覚の警告

　制作当事者であるあなたが、シナリオでもコンテでも、また、そのほかのどのパートでもいいのですが、その仕事が一段落して（もちろん、その途中の一段落したところでもいいのですが）、“ちょっとでもおかしいな”とか、“おかしいとは感じないていどの落ち着きのなさ”“座りの悪さ”“納得がいかないという感じ”そのような感触を得たときには、自分の仕事のどこかに問題があると思って、再度チェックしてください。
　問題が見つかるはずです。
　仕事は終ったつもりなんだけど、風呂でも入って、トイレに行って、メシでも食って、と、別のことをご機嫌になってやっていながらも、どこか遠くで“なんかなー”

という感触がのこっていたら、かなり確実に、やってきた仕事のどこかに、見直さなければならない問題が絶対にあるのです。

その場合、できることなら、一日から二日の間をおいて、自分の仕事をチェックするのが最良策です。
その場合の問題点は、多分、作業の途中経過のなかでは、ほかのスタッフにも気がつかないていどの問題なのですが、完成品になったときに、直さなければならなかった、と後悔するような性格の問題です。
本人には、ちょっとだけおかしいと感じられたことは、他人には、すごくおかしいと感じられるものなのです。
当事者というものは、仕事をやりとげるための条件や周辺の条件をよく知っていますから、仕事をすませたいばかりに、“こうしか出来ない、それでも良くやった”というふうに、どうしても、自分の都合の良い判定をしてしまうものです。
“前向きに”とか“積極的に”とか、プラスの方向に考えて処理をすることは、自分からはしないものです。人間なんて、もともと横着者なのです。
つぎのような格言を知って、善後策をこうじる努力をしたいものです。
「失敗した時は、他人の意見を優先させなさい。失敗したのは、自分の考えで失敗したのですから」

# 第12章

# エンタテインメントとは何か

『花伝書』より引用
アニメ、デジタル技術の記号性
『The Boy and the Heron』
濱口竜介監督の視点
堀田善衛著『定家明月記私抄』
映画的なるもの
初恋的感覚が誘導する映像的なるもの
原則ということ

# 第12章 エンタテインメントとは何か

## 『花伝書』より引用

白洲正子・吉越立雄著の『お能の見方』（とんぼの本／新潮社刊）という本によりますと、申楽というのは、神社のお祭のたびにお祭りの意味を翻訳して大衆に見せていたというようなもので、滑稽で猥雑な物真似劇だったようです。
それが室町時代になると能にちかいものに育ち、世阿弥という天才があらわれて芸術にした、とあります。その本で、世阿弥の理論書である『花伝書』の紹介をしています。ぼくは不精で岩波文庫になっている『花伝書』もこの40年間も読もうともしてませんでしたから、孫引きからはじめさせてもらいます。

申楽というのは、天鈿女命の踊りにある。申楽の名称は神のヘンをとったもので、物真似というのは、神の姿を真似ることであり、神社の祭礼も天の岩戸の神話を模したもので、人間健康的、鈿女命の踊りも古事記や書記が語るように滑稽でエロチックで、だからこそ岩戸をも動かす力をもっていた。が、頭がすすんでも人間の肉体が変わらないように、何らかの形で元に帰らないかぎり、いかなる芸術も根をもたない草にすぎず、お能の現在の硬い姿の奥に原始的なものを求めるのは無理かもしれないが、この一筋のエネルギーがあったから600年ももったのではないか、というのです。

長い年月がたつと苔が積もり、わりきれないものをたくさん含んでしまうのですが、よく見れば分からないものはひとつもない、といいます。
形式のなかに原始の形式がのこるという例については、紹介した本を読んでください。
また「美しければ良い」とも書いてあります。

さて、ここでは、エンタテインメントとは何か、ということです。
歌、踊り、物語が、お楽しみの要素で、それを演ずることがエンタテインメントです。日本では芸能といいましたが、その発祥は、世界中どこでも同じでしょう。
すべて自然という力であるものへの祈願であり、そこからの慰みへの感謝もあったのは、日常生活があまりにも過酷であったからです。そのための助けを力あるもの求めていくうちに、ある形式が確立していったのです。

神という概念も自然の力を形式、または様式にした考え方なのです。

その神への祈願と感謝の行動がいつしかそこから切り離されて、芸能に進化して人の楽しみごとになり、それに理屈が張りつき、次第に芸事というものになっていったのです。が、根本は、素朴なお楽しみであったはずです。

それがいつしかカタカナ言葉になり、デジタル時代になって、エンタテインメントが変質していった側面もあります。

しかし、肉体と感性はデジタルになりようがありませんから、映像も“芸能”をめざしていいと思っています。

それが40年以上アニメをやってきたぼくの結論です。

アニメで芸能といってしまえば、それがどういう形態のものか、どのような“出し物”になっていくのか想像はつきませんが、映像的に格好が良く、映像的に素晴らしいものだけが芸能的であろうとは思えません。

そのときに考える素材として、世阿弥の『花伝書』で指摘しているようなことは考える価値があるのではないかということです。

## アニメ、デジタル技術の記号性

アニメやデジタル作品には独自のものがあります。

しかし、このテキストで、ぼくがアニメは映画の一部だと書きすぎて、アニメの独自性を認めていないと感じた読者もいるでしょうが、映画が発明されたときには、映画はアニメ的な素材から出発した活動大写真だったのです。

そして、あまり高級な見世物でも、近代的な技術を駆使して大パノラマを描くようになり、大衆娯楽としての地位を築いていくと、ぼくが子供のころの映画人は、活動大写真的なものを嫌って、芸術作品であろうとした姿勢が垣間見えるようになっていきました。

その反動があったからでしょう。映画界で子供向けの作品をつくる大人たちは、あきらかに子供の観客をバカにした姿勢があって、それがぼくには嫌悪感になっていました。

それがぼくにとっては、“観客に迎合することは、観客を舐めていることではないか”と警戒することにつながって、映画的な特異な性格を利用することに腐心するようになったのです。

すなわち、子供にとって難しいテーマでも、映画はともかく目先の画像が変わ

ることで、見せることができる性能があるために、“子供にもなんとか見切ることができる”というものです。
その内容については、成長してから理解できるようになったりするわけですから、映画というものは素敵なものなのです。

映画は不特定多数の観客を相手にするものですから、かなりの観客は子供かもしれず、観客対象年齢を決める興行のあり方や、視聴対象年齢を設定するＴＶ業界の出現には、かなり抵抗もあったものです。
そして、ネット社会が定着して、デジタル・ゲームが子供から大人主流のものになっていった現在、ここでも、映画がかつてたどった歴史をくりかえしています。
こんどは、“アニメは子供のものだから”ではなく、“アニメはオタクのもの”という縛りです。しかし、アニメの観客は不特定多数で、観客の質（たち）などは選びません。
大人は目の前のちょっとした変化を理解して“こんなものだろう”と納得してしまう知恵をもった小賢しいものです。“本質的に何かを忘れる習性”をもっています。
まして、ビジネスを優先すれば、目先の利益と効率を狙いますから、エンタテインメントの心を忘れてしまいます。
しかし、エンタテインメントは年度決算を黒字化するだけのためのものではなく、未来永劫存続するもので、時代を乗り越えられる性格をもっているのです。

アニメはマンガ絵をつかっているために、世間は、その性能をおとしめておきながら、それでいて、商売になると分かると、活動大写真的なものが好きでもない大人が、産業になりそうだと騒いで、国家までが映像産業全般に関心をよせたりもします。
しかし、エンタメに国家が助成したらどうなるか？　利用できればいいのですが、利用されるのでしたら、苦行になるでしょう。

絵がシンボル性を獲得すれば、古ぼけるのは遅く、アニメであれば、活動大写真的なメリーゴーランドにもなるのですから、実写以上に長生きする媒体なのです。

**シンボル性＝記号**

この意味は、アニメの性能を最大限に説明しています。
アニメのキャラクターはシンボライズされたものですから、記号的性能をもっています。時代を超越して愛される要素をもっているのです。そのキャラクター

に普遍的なメッセージ（物語）が張り付いていれば、そのメッセージも時代をこえて伝えることができます。
大げさにいえば、“伝説や神話のように”です。
ところが、役者はどのように優れていても、その人の時代性というものを背負っていますから、アニメのキャラクターのようなシンボル性や記号的な性能はもてません。物語だけが伝承されることになります。
このような性能をもったアニメを時代のアジテーションの道具につかわれることは、避けなければなりません。
このことは、“病人が作るような作品も世に出したくない”という主張にもつながります。

そして、視覚印象は身体性とも密着したものでもあるから、アニメが含有している記号性は、最大の武器になって作動するものであり、時代によってグズグズになってしまう認識論ではないのです。
これは、アニメの新しい原則にもなります。

## 『The Boy and the Heron』

この英語タイトル『The Boy and the Heron』（少年とサギ）とは、言わずと知れた宮﨑駿の原作・脚本・監督のファンタジー作品『君たちはどう生きるか』なので、詳細を記す必要はないでしょう。とはいえ、2024年3月11日に米国で行われた第96回米アカデミー賞では、『千と千尋の神隠し』以来21年ぶりの長編アニメーション賞を受賞した作品なので、取り上げました。
あのようなシリアスなファンタジー作品がアニメで描かれたことの驚きと、さらに、あの作品にはエンディングマークがなくて、実は“前編”だったかもしれないという仕上がりだというにもかかわらず、高い評価を得たことによって、映像作品の間口がとんでもなく幅広いものだという点を見逃してはならないということなのです。
この意味は、近未来の映像作品において大きな意味を持っていくと信じています。

## 濱口竜介監督の視点

濱口竜介は、日本人として黒澤明監督以来はじめて、米アカデミー賞と世界三

大映画祭のすべてで受賞を果たした映画監督です！
　2011 年の東日本大震災を契機に、震災の記録映像をアーカイブする『3 がつ 11 にちをわすれないためにセンター』が発足し、濱口監督は同年から現地に約 2 年滞在して、被災者のインタビューを撮影したドキュメンタリー作品『東北記録映画三部作』（『なみのおと』『なみのこえ 気仙沼／新地町』『うたうひと』、酒井耕との共同監督）に結実させました。
　このとき濱口監督は「こんなふうにカメラの前で生き生きとしゃべってくれるひとをはじめて撮ったという実感を持った。何でもない言葉に実感がこもっていた」「フィクションのなかでも、こんな風にしゃべってくれたらどんなにいいだろうと繰り返し思った」という回顧が、後に劇映画における独自の方法論へつながっていった、という指摘をしています。

【『カメラの前で演じること 映画「ハッピーアワー」テキスト集成』左右社刊】

　そして、濱口監督は、『偶然と想像』が 2021 年開催の第 71 回ベルリン国際映画祭で銀熊賞（審査員グランプリ）を受賞し、『ドライブ・マイ・カー』が 2021 年開催の第 74 回カンヌ国際映画祭で日本映画初の脚本賞をふくむ 4 部門と、2022 年開催の第 94 回米アカデミー賞で国際長編映画賞も受賞し、『悪は存在しない』が 2023 年の第 80 回ヴェネツィア国際映画祭で銀獅子賞（審査員大賞）に加えて、国際映画批評家連盟賞も受賞。黒澤明監督以来はじめて、米国のアカデミー賞と世界三大映画祭すべてで受賞を果たした日本人監督になったのです。

　濱口監督の特有な演技指導のひとつの方法に、撮影に入る前の俳優に台本を読ませるというプロセスがあるのですが、そのとき、俳優には感情を込めずに「電話帳を読み上げるように」言葉を読みつづけることを要求することで、俳優は相手のこまかな動作や感情の動きに鋭敏になって、演技の真剣さ・リアリティを、濱口監督の望む方向へ変えていくというのです。
　この手法の一端は、『ドライブ・マイ・カー』で、主人公の舞台演出家が実践する演出として、劇中劇の形でも描かれています。

　濵口監督の持論は、「あらゆる映画はある程度フィクションで、ある程度ドキュメンタリーでもある。どちらも作った経験からすると、純然たるフィクションも純然たるドキュメンタリーも存在しない」、また、「そもそも映画はつくりもので、そこに“もうひとつの現実”が立ち現れる瞬間を僕は見たい」ともおっしゃっているのです。

このような発言が、監督の書いた映画論集『他なる映画と』（インスクリプト刊）を刊行したことを契機に、2024年7月30日の読売新聞の夕刊で紹介されていて、そこで、監督は映画を次のように興味深い規定をしています。
「映画とはどこまでいっても『他者』」であって、「どれだけ見ても、こんなに見ていなかったんだと気づかされる対象なのだ」というような感度をお持ちで、「カメラという機械で撮られた映画のもつ他者性。それは人間の目による知覚よりも、ずっと精密で完全に近い。そのような機能をもっている実写だから、見る、聞くというシンプルなことをきちんとするだけで、映画って本当に面白くなるんですよ」という結論を導き出しているのです。
　これ以上の解説は、ぼくにはできないので、この紹介だけで済ませるのですが、映像の他者性という意味は、かなり深いものがあると知るべきで、アニメにも関係があると書くと混乱する人もいるでしょうが、覚えておいてほしい哲理ではあるのです。

## 堀田善衛著『定家明月記私抄』（ちくま学芸文庫／筑摩書房刊）

　映像関係の書籍でないのは、タイトルで分かる通りで、平安時代末期から官職についていた歌人（和歌の名人ですね）の日記の解説本なのです。あえてルビをふりませんでしたのは、調べてお読みになってください、という意味が込められています。

　この書籍『定家明月記私抄』が、ただの解説本でもなければ、和歌の専門書でもないのは、タイトルに“私抄”とあるとおりで、著者が他の書籍から調べたものを総合的にとりまとめて、当時の朝廷と貴族、京都や奈良の風景がとんでもなく映像的に記述されていたので、ぼくにも辞書を引き引き読めたのです。

　その具体的な描写は恐れ多くて書けないので、読んでください、というしかないのですが、これが実にリアルに映像的で、おもしろいのです。
　当時、国家などと言っていても、それは宮廷の関係貴族ぐらいの広がりしかなくて、それでいて荘園の上りを都に運んでもらうのに、貴族たちは何をしていたかといえば……これも笑っちゃうくらい凄いので、本書を読んでくださいというのです。
　そうするとなにが分かるか、といえば、2024年のNHK大河ドラマ『光る君へ』で描写されているようなことの意味が分かります、ということなのです。

さらに、そのドラマでも解明されていない冬場の寒さを、宮廷の貴族と一般の人々はどのように過ごしていたか、の解説は、さすがに記載されていません。
朝夕に宮廷の御簾の上げ下げのために出勤しなければならない貴族がいると、堀田善衛氏が明らかにしてくれているのですが、「耐え難い寒さ」という記述はあっても、暖房をどのようにとっていたのかという記述は見えなかったのは、ぼくの読み落としでしょう。

しかし、邪推をすれば、十二単のような厚ぼったい着物を着ていたのは、防寒のためだったろうとは思うのです。
この書籍の一般的な紹介は、ネット上で見られるのですが、ここに書いてあるようなことは書いてはいないので、悪しからず、です。

## 映画的なるもの

### 物語に尽きる

スクリーンやモニタに映し出される視覚的な機能が先行している媒体を考える場合、本テキストでも分かるとおり、どうしても画面をどのようにするかという部分に興味がいってしまいます。
ことに、この媒体をつかって作品を創作しようとする者たちの癖になってしまっています。しかし、それは決定的にまちがいなのです。
ぎゃくに、物語を語るべきものが作品であると考えている人たちは、画面の問題よりも物語（テーマやストーリー）の方が大切だと考えて、映像媒体をつかうのですが、それもまちがいが起こる元でもあるのです。
どちらも考え方が極端だからというのではなく、映像をつかって物語る媒体である映像作品は、双方が融合したものであって、映像と物語が融合した創作ができなければ、完成させることができないのです。

### 記憶のなかの物語

まず記憶にのこっている映画とかＴＶドラマのことを考えてみてください。なぜ、記憶にのこっているのでしょうか？　もちろん、格好の良い画面や好きな役者さんが記憶として定着していると思います。
しかし、その映像的な記憶の一点が本当に“画の良さだけ”で記憶されているのではないらしい、ということは考えたことがあるでしょうか？

## 初恋的感覚が誘導する映像的なるもの

“あの子は素敵だ” という印象が、視覚的なものによって記憶されているのは、確かなようですが、本当にそうなのかということについては、心理学的に説明することはできません。
たいてい、自分の意識のなかで美化されていったものでしょう。
印象がふくらんでいって美化される。もしくはその逆もあります。
恐怖が拡大していく、つまり、誇大妄想というような言葉がつかわれるように拡大もしていきます。
それは、観た作品についても同じような心理がはたらくのです。
そのときの記憶の根っこにあるものが何かと考えれば、初恋の記憶で説明するのが分かりやすいと思います。

初めて好きになった異性の記憶というのは、その唇だけの印象なのでしょうか？その姿全体？　その声、仕草？　それら一点一点の部品が記憶として定着するにしても、定着する背景があるはずです。
どのようなときに、どのような動きで、どのような機会であったのか、と……。
それはその人のある場所（空間）の全体があってこそ、その印象が一点になって定着（シンボライズ）するのであって、その耳が素敵だ、という一点に飛躍することはありません。
つまり、対象をとりかこんでいる環境と、ある一定の空間があるから、浮かびあがるのが初恋の人、なのです。
そのとりかこんでいるものが “物語” なのです。
つまり、物語が皆無で、その人を恋するようになるということはまずないのです。
もし、そのような背景がない人を好きになるというのであれば、アイドルを好きになるというような心理であって、それは初恋の人ではありません。

物語というのは、そのように対象を浮き上がらせる効果があるものですから、最重要であるといえるのです。物語抜きのキャラクターはいないのです。
そして，良くできたキャラクターというのは、その姿を見ただけで物語を想像させてくれるものです。
ですから、映像作品にするためには、物語（背景＝環境＝取り巻く空気）と映像（キャラクター＝被写体）の融合が最重要なのです。

では、どのように？　という説明はできません。

しかし、その仕事こそ諸君の仕事になっていくのですから、映画的なるものというのは何か？　ということは永遠のテーマですので、皆さんで考えていっていただきたいのです。

## 原則ということ

本テキストでしるした原則は、厳守すべきものではありません。が、原則ではあるので、広く見渡したときに、この原理は作用しているものです。

それがわかれば、この規制をのりこえて、映像作品に“新しいふつう”を創出していきながら、そこから出発して独自の創作をする方法論が分かるようになります。

ひとつの技術を信奉してはならないのですが、ひとつの原則を掴むことができれば、新しい技法なり手法、原則を生み出すことができるようになると思っています。

つまり、原則とは“型”であり“規範”であり“秩序の元”としての機能をもっているものなのです。

富野由悠季（とみの・よしゆき）
1941年11月5日生まれ。神奈川県小田原市出身。日本大学芸術学部映画学科卒業後、1964年に虫プロダクションへ入社。1964年に日本初の連続TVアニメ『鉄腕アトム』で、初の脚本・演出を担当。1967年に同社を退社後フリーとなり、“コンテ千本切り”の異名をとるほど多数の作品に参加。1979～80年に総監督および原作を務めたTVアニメ『機動戦士ガンダム』が、放送終了後に社会現象的なヒット作品となり、一躍脚光を浴びる。以降も、数々のアニメーション作品を手掛け、その監督・原作のみならず、小説やエッセイの執筆、作詞、また、金沢工業大学や京都精華大学などの客員教授を務めるほか、幅広い分野で活躍。2019年～2022年には初の大規模個展『富野由悠季の世界』が、全国8か所の美術館で巡回開催された。
2009年8月10日　スイス・ロカルノ国際映画祭 名誉豹賞受賞
2022年12月6日　文化功労賞 顕彰
《主な演出作品》
TV『海のトリトン』(72)『無敵超人ザンボット3』(77～78)『聖戦士ダンバイン』(83～84)『ブレンパワード』(98)『オーバーマン キングゲイナー』(02～03)『ガンダム Gのレコンギスタ』(14～15)、映画『機動戦士ガンダム』(3部作／81～82)『伝説巨神イデオン　接触篇／発動篇』(82)『ザブングル グラフィティ』(83)『機動戦士ガンダム　逆襲のシャア』(88)『機動戦士ガンダムF91』(91)『∀ガンダムI地球光／II月光蝶』(02)『機動戦士Zガンダム』(3部作／05～06)『Gのレコンギスタ』(5部作／19～22)、OVA『ガーゼィの翼』(96)『リーンの翼』(05～06)、など。

キネマ旬報ムック
**映像の原則** 改訂二版
**ビギナーからプロまでのコンテ主義**

発行日　2011年 9月13日　改訂版第1刷発行
　　　　2024年11月 5日　改訂二版第1刷発行

著者　富野由悠季

発行人　星野晃志
編集　天本伸一郎
編集協力　氷川竜介、西崎尚吾（改訂二版）
イラスト　西村キヌ
装丁　藤原美夏子

発行　株式会社キネマ旬報社
〒104-0061　東京都中央区銀座3-10-9 KEC銀座ビル
TEL　03-6268-9701
FAX　03-6268-9713（編集）
　　　03-6268-9712（販売営業）
https://www.kinejun.com

印刷・製本　シナノ印刷


ISBN 978-4-87376-888-5

## 感性だけで映像作品は撮れない
## 映像には原則がある！

**総論**
映像には原則がある
コンテの仕事……etc

**第1章　映像の基本**
テンポとリズムが生むダイナミズム
映像の連続性……etc

**第2章　物語が時間を乗り越える**
物語るには時間がいる
おもしろさとは……etc

**第3章　映像の特性**
フレーミングのダイナミズム
3Dが表現を高められるのか？
カットの積み重ねが作品になる
心臓の位置……etc

**第4章　デジタル技術以前までの現実的問題**
観客はするどい
演技を演出するという事
自己修養……etc

**第5章　映像の原則**
方向性の意味の違い
能舞台に見る視覚原則
主観のカメラ・客観のカメラ
イマジナリィ・ライン……etc

**第6章　コンテ主義**
1925年のモンタージュ論
コンテは映像製作の設計図……etc

**第7章　ビギナーの実務**
板付きで始めない
制約があるからこそ作品は仕上がる
カットとはひとつの画面……etc

**第8章　コンテの実務的処理学**
プロットとカットの張力の関係
自分の都合の位置関係にしない……etc

**第9章　作画の究極的演出処理学**
画面上のスピード感覚
カメラを置く意識をもつ
ふつうの感情を表現する……etc

**第10章　究極の演出心得**
日本がマンガ大国になった理由
光と影のフォトジェニック……etc

**第11章　画以外のこと＝音声**
音の原則
演出家たるもの耳を持て
ちょっとおかしいという感覚の警告……etc

**第12章　エンタテインメントとは何か**
アニメ、デジタル技術の記号性
映画的なるもの……etc

**映像作品を撮るために必要な基礎知識、心構え、応用法を全12章から解説。全ジャンルの映像作家志望者に向けた富野由悠季による映像演出技術書！！**

9784873768885

1929474018009

ISBN978-4-87376-888-5
C9474

Printed in Japan
雑誌 62374–88